



## 2013 Une année riche en nouveautés!

Chaque jour, vous constatez la grande complexité de votre métier.

Le catalogue ACCÈS Éditions relève une fois de plus le défi de vous aider concrètement et efficacement en vous proposant des outils pédagogiques innovants et adaptés à vos besoins. Cette année encore, le résultat est à la hauteur de l'investissement de notre équipe d'auteurs passionnés, tous enseignants : cinq nouveautés, toutes étonnantes, différentes, séduisantes et très attendues.

### **Vers la Phono Moyenne Section et Grande Section**

Depuis le temps que les collègues de Maternelle attendaient des outils performants pour distinguer les sons de la parole et aborder le principe alphabétique, nous sommes fiers de vous présenter le travail d'une jeune enseignante de la région strasbourgeoise, Christina DORNER. VERS LA PHONO MS et VERS LA PHONO GS vous proposent de nombreuses activités d'éveil et de développement de la conscience phonologique.

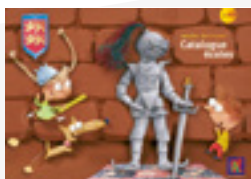
Après la collection GÉOGRAPHIE À VIVRE Cycle 3 en 2011, nos trois collègues de la région lilloise Xavier LEROUX, Bernard MALCZYK et André JANSON récidivent en vous soumettant TEMPS ET ESPACE À VIVRE CP : une introduction réfléchie et pertinente à l'Histoire et à la géographie.

ACCÈS Éditions espérait depuis longtemps un projet fort sur l'Histoire. Il nous est venu de la Sarthe où deux inspecteurs souhaitent transmettre leur enthousiasme pour leur discipline. Isabelle ÉVRARD-MANCEAU et Jean-Pierre REMOND livrent cette année l'opus CE2 de la nouvelle collection HISTOIRE À REVIVRE Cycle 3.

L'an passé, Patrick STRAUB vous offrait HORS-D'ŒUVRE D'ARTS. Il vous invitait à refaire avec vos élèves les chemins qui ont mené dix artistes contemporains à leurs œuvres. Vous avez plébiscité ce document remarquable. Avec HORS-D'ŒUVRE D'ARTS RÉPERTOIRE, l'auteur vous présente aujourd'hui un complément présentant en posters les œuvres majeures de Joan Miró, Jean Dubuffet, Alberto Giacometti ou Keith Haring.

Nous vous invitons à profiter de ces cinq nouveautés et de tous les autres outils qui figurent dans ce catalogue Écoles 2013. Rendez-vous en dernière page où vous trouverez le bon de commande ACCÈS Éditions.

Merci de votre fidélité et bonnes découvertes si vous ne connaissez pas encore l'univers d'ACCÈS Éditions.



Chaque année depuis 2003, l'illustrateur alsacien Christian Voltz réalise notre couverture.

Jean-Bernard SCHNEIDER  
Directeur d'ACCÈS Éditions

© Accès Éditions 13 rue du château d'Angleterre 67300 Schiltigheim  
Directeur de la publication : Jean-Bernard Schneider  
Graphisme : Accès Éditions - Couverture : Christian Voltz  
Dépôt légal : avril 2013 - Imprimerie : ADV Schoder - ISSN : 1271-0121

SOMMAIRE

FRANÇAIS	Pages	CYCLE 1		CYCLE 2			CYCLE 3			SECONDAIRE
		PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2	Collège
Vers la phono MS et GS	6		<div></div>	<div></div>						
Construction du langage à l'école maternelle	8	<div></div>	<div></div>	<div></div>						
Le juste mot	9							<div></div>	<div></div>	<div></div>
Lire avec Patati et Patata	10				<div></div>					
Lecture plus	12			<div></div>	<div></div>	<div></div>				
Parcours lectures	14		<div></div>	<div></div>						
Défi lire	16				<div></div>	<div></div>	<div></div>			
Projet lecteur	18						<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>
Défi écrire	20					<div></div>	<div></div>	<div></div>		
Projet écrire	22						<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>
Ateliers d'expressions	24			<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>
Grammaire en textes 7 à 9 ans et 9 à 13 ans	26					<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>
29, 35 et 33 jeux d'écoute	28		<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>
Compétence mémoire 2 à 6 ans, 6 à 8 ans et 8 à 13 ans	30	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>

MATHÉMATIQUES	Pages	CYCLE 1		CYCLE 2		CYCLE 3			SECONDAIRE	
		PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2	Collège
Vers les maths PS, MS et GS	32 à 35									
70 et 77 jeux de logique	36									
333 et 222 jeux de logique	38									
66 et 83 problèmes de logique	40 à 42									
55, 101 et 123 jeux de nombres	44									

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE	Pages	CYCLE 1			CYCLE 2		CYCLE 3			SECONDAIRE
		PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2	Collège
Agir dans le monde	46									
Vivre l'EPS	46									
Pratiquer l'EPS	46									

SCIENCES EXPÉRIMENTALES ET TECHNOLOGIE	Pages	CYCLE 1		CYCLE 2		CYCLE 3			SECONDAIRE
		PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Sciences à vivre Cycles 1, 2 et 3	48								

HISTOIRE ET GÉOGRAPHIE	Pages	CYCLE 1		CYCLE 2			CYCLE 3			SECONDAIRE
		PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2	Collège
Temps et espace à vivre CP	50									
Histoire à revivre CE2	52									
Géographie à vivre CE2, CM1 et CM2	54									

PRATIQUES ARTISTIQUES ET HISTOIRE DES ARTS	Pages	CYCLE 1		CYCLE 2			CYCLE 3			SECONDAIRE
		PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2	Collège
Hors-d'œuvre d'arts	56									
Hors-d'œuvre d'arts RÉPERTOIRE	58									
Arts plat du jour	60									
Pas si bêtes, les arts plastiques!	62									
Histoires d'arts en pratiques	64									
Histoires d'arts RÉPERTOIRE D'ŒUVRES	66									
Graphic'arts	68									
Graphic'arts RÉPERTOIRE GRAPHIQUE	70									

TICE	Pages	CYCLE 1		CYCLE 2			CYCLE 3			SECONDAIRE	
		PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2	Collège	
Logiciel Fiche Express	43										

INSTRUCTION CIVIQUE ET MORALE	Pages	CYCLE 1		CYCLE 2			CYCLE 3			SECONDAIRE
		PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2	Collège
J'ai ma place en classe!	72									



53 pratiques de maîtres  
www.acces-editions.com



MS • GS

ASH • Orthophonie

Auteure Christina Dörner

Illustrateurs Mathias Gally et Emmanuelle Di Martino

Vers la phono

Moyenne Section  
Grande Section

Eveiller et développer la conscience phonologique

Nouveautés  
Disponibles à partir  
d'avril 2013

Vers la phono MS

Dossier de 160 pages A4 + CD audio.

ISBN 978-2-909295-43-5

50 €

Vers la phono GS

Dossier de 272 pages A4 + CD audio.

ISBN 978-2-909295-44-2

60 €

L'acquisition des compétences phonologiques est un apprentissage capital.  
C'est celui qui va conditionner et permettre l'entrée dans la lecture et l'écriture.

En Maternelle, comment éveiller et développer la conscience phonologique ?

- Par une progression adaptée au développement de l'enfant.
- Par une multiplication des échanges oraux, de l'écoute et de l'articulation.
- Par une pratique régulière et une démarche structurée.
- Par des situations d'apprentissage ludiques et variées.
- Par une différenciation pédagogique réfléchie.

Le titre

Il nomme le matériel et renvoie si besoin à l'activité pour laquelle il est proposé.

Le taux d'agrandissement

Il permet de savoir la taille optimale du matériel pour l'activité proposée.

Le matériel

Il est constitué soit de planches de jeu individuelles, soit d'un plateau de jeu collectif, soit de comptines, soit de mots-images. Il y a 2 banques de mots-images spécialement créées par l'illustrateur Mathias Gally : une de 304 dessins en MS et une de 458 dessins en GS.

La légende

Elle permet d'éviter toute confusion sur la représentation d'un mot (exemple : hibou - chouette).

Grande Section. La page matériel. La page 81

La notion en jeu

Elle rappelle à chaque page dans quelle partie de l'ouvrage on se situe.

La compétence

Elle permet de formuler ce que l'élève apprend grâce à l'activité proposée.

L'organisation

Elle permet de savoir où ont lieu les activités et avec combien d'élèves.

Le pictogramme

Il permet de savoir quel type de séance ou de groupe de séances est développé sur cette page.

Le titre

Il donne une indication sur la séance ou le groupe de séances.

Le matériel

Il indique ce qui est à prévoir pour la ou les séances, étape par étape. Une indication renvoie à la page de matériel concernée.

Les précisions

Elles complètent l'organisation. Elles précisent pour quelles étapes valent les modalités d'organisation ou le nombre de séances à prévoir pour les activités de la page. Le nombre de séances varie en fonction des élèves et n'est présent qu'à titre indicatif.

Le déroulement

Il développe, étape par étape, la démarche proposée.

Les visuels

Photographies ou illustrations, ils permettent de ressentir d'emblée l'atmosphère de la séance.

La différenciation

Elle est souvent indiquée pour les élèves en difficulté mais aussi pour les plus performants. Différencier la pédagogie permet à l'enseignant de s'adapter à l'hétérogénéité de sa classe.

SYLLABES

80

Comparer le nombre de syllabes de différents mots

Activité semi-ponctuelle de 6 à 8 élèves

1 séance

LA BATAILLE DES ANIMAUX

MATÉRIEL

Les mots-images des animaux (matériel pages 81 et 82).

DÉROULEMENT

ÉTAPE 1 : MISE EN PLACE DU JEU

Placer les joueurs par groupes de 2. Constituer des groupes hétérogènes pour qu'ils puissent jouer en semi-autonomie.

Nommer avec les élèves l'ensemble des mots-images (matériel pages 81 et 82).

Donner à chacun au moins 10 mots-images.

ÉTAPE 2 : RÈGLE DU JEU

Les 2 joueurs retournent simultanément une carte. Celui dont le mot-image a le plus de syllabes gagne les 2 cartes.

Il y a bataille lorsque les 2 mots-images ont le même nombre de syllabes. Dans ce cas, chaque joueur retourne une nouvelle carte. Celui dont le mot-image a le plus de syllabes gagne les 4 cartes mises en jeu.

Le joueur qui possède le plus de cartes à la fin du jeu a gagné.

RECOMMANDATIONS OBSERVÉES

À l'écoute que l'enseignant dénombre sur ses doigts pendant qu'il s'écrit puis compare avec son camarade.

Scander et dénombrer les syllabes avec ses doigts puis comparer avec son camarade.

DIFFÉRENCIATION

Pour les élèves les moins performants, demander de compter les syllabes avec les doigts. Il sera plus facile de comparer son nombre de syllabes à celui de son camarade de jeu.

Les syllabes peuvent être matérialisées par des jetons pour pouvoir les dénombrer ensuite.

Proposer l'évaluation

Le jeu de la bataille des animaux (document élève page 83) en adaptant le niveau en fonction des élèves. Donner 8 cartes pour le niveau 1 (\*), 12 cartes pour le niveau 2 (\*\*\*) et 16 cartes pour le niveau 3 (\*\*\*\*).

Grande Section. La page de séance. La page 80

SOMMAIRE

Vers la phono MS

Présentation (12 pages)

Les comptines tout au long de l'année (22 pages)

Période 1 : septembre-octobre

Apprendre à écouter (20 pages)

Période 2 : novembre-décembre

Apprendre à articuler (20 pages)

Période 3 : janvier-février

Découvrir les syllabes (26 pages)

Période 4 : mars-avril

Découvrir les syllabes d'attaque (26 pages)

Période 5 : mai-juin

Repérer les syllabes finales et les rimes (34 pages)

Le CD audio avec 21 chansons et comptines, 24 sons et 2 lots sonores réalisés et arrangés spécialement pour l'ouvrage.

Vers la phono GS

Présentation (12 pages)

Les comptines tout au long de l'année (18 pages)

Période 1 : septembre-octobre

Apprendre à écouter (16 pages)

Apprendre à articuler (12 pages)

Découvrir les mots (10 pages)

Période 2 : novembre-décembre

Découvrir les syllabes (28 pages)

Étudier les syllabes au sein d'un mot (26 pages)

Période 3 : janvier-février

Manipuler et jouer avec les syllabes (26 pages)

Découvrir les rimes (30 pages)

Période 4 : mars-avril

Découvrir les attaques (18 pages)

Découvrir les phonèmes-voyelles (18 pages)

Période 5 : mai-juin

Découvrir les phonèmes-consonnes (30 pages)

Manipuler et jouer avec les phonèmes (30 pages)

Le CD audio avec 20 chansons et comptines, 24 sons, 2 lots sonores et 6 instruments de musique réalisés et arrangés spécialement pour l'ouvrage.

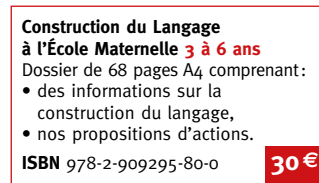
6 | Accès Éditions

Français | 7



**Auteurs** Monique Conscience,  
Gérard Brasseur, Jean-Bernard Schneider  
**Illustratrice** Emmanuelle Di Martino

**Connaître,  
observer  
et repérer  
les difficultés  
de langage**



**CLEM** vous permet de mieux connaître les acquis nécessaires et les étapes à franchir pour l'enfant dans sa construction du langage entre 3 et 6 ans.

**CLEM** vous permet d'observer et de repérer des difficultés de langage auprès des enfants qui vous sont confiés.



L'évolution du langage  
de la naissance à 6 ans.

**Pour une prévention des troubles du langage**  
**Quand faut-il s'inquiéter ?**  
**Pourquoi et par qui une prise en charge précoce ?**  
**Mini-lexique du langage**  
**Cas les plus courants des troubles du langage oral et écrit chez l'enfant**

- les surdités
- le trouble d'articulation
- le bégaiement
- la déglutition atypique
- la raucité vocale

- le retard de parole
- le retard de langage
- la dysphasie
- la dysorthographe
- la dyscalculie
- la dysgraphie
- la dyslexie

## Gérer la dyslexie à l'école

### Qu'ont-ils en commun?

#### Repères moteurs et développement sensori-moteur

### L'évolution du langage de la naissance à 6 ans

- de la naissance à 12 mois
- entre 1 et 2 ans
- vers 3 ans-3 ans 1/2
- vers 4 ans-4 ans 1/2
- entre 5 et 6 ans

**Notre contribution**  
**Présentation des observations**  
**Utilisation des observations**

- tableau des 3 ans-3 ans 1/2
- tableau des 4 ans-4 ans 1/2
- tableau des 5 ans-5 ans 1/2

**Trois exemples de séances d'observations**

- 3 ans-3 ans 1/2
- 4 ans-4 ans 1/2
- 5 ans-5 ans 1/2
- les 3 scènes et les 3 planches

**Bibliographie**

Auteure **Élisabeth Schneider**

# Le juste mot

**Enrichir  
son  
vocabulaire  
de manière  
ludique**



**Le juste mot** place l'enfant en position de recherche active.  
Dans chacun des 84 jeux, l'enfant doit faire appel à sa mémoire, réinvestir ses connaissances et établir une stratégie pour trouver le bon mot, au bon endroit, au bon moment.

Le titre pour nommer la série de jeux.

La forme géométrique  
Elle identifie  
la série de jeux.

Le numéro  
Il situe le jeu  
dans la série.

La consigne  
Elle indique ce qu'il  
faut chercher.

Le corrigé  
Il est imprimé en vert  
pour être visible  
sur ce document  
mais invisible  
à la photocopie.

Le niveau de résolution  
Il permet de noter son degré de réussite.



**Les aides**  
À n'utiliser  
qu'en cas  
de réelle  
nécessité.

Les mots des expressions courantes. La page 8



**Auteurs** Patrick Straub  
et Sabine Christophe  
**Illustrateurs** Patrick Straub et CARO

## Lire avec Patati et Patata

## Une méthode de lecture à entrées multiples



**Lire avec Patati et Patata** est une méthode de lecture syllabique. Basée sur l'apprentissage du code, elle permet l'utilisation de tous types de supports : albums, écrits fonctionnels, productions d'élèves. La multiplicité des entrées à travers les gestes, les images et l'imaginaire permet de prendre en compte la diversité des élèves.

L'apprentissage de la lecture est transformé en une formidable aventure grâce à l'histoire de la planète bizarre. Tout commence lorsqu'une nuit, l'auteur se retrouve face à deux extra-terrestres. Ils font de drôles de gestes pour apprendre notre langue...

L'album suscite le plaisir de lire et donne du sens à l'apprentissage du code. Il permet une approche conjointe des compétences de lecture : compréhension, syntaxe et déchiffrage. À l'issue de la première période (septembre-octobre) l'aventure pourra continuer avec d'autres albums ou d'autres supports de lecture librement choisis par l'enseignant (lettres, modes d'emploi, journaux, affiches, règles du jeu).

**Lire avec Patati et Patata** fait appel à la gestuelle. La technique gestuelle n'est pas un code supplémentaire à apprendre et à mémoriser. Elle constitue une aide temporaire efficace.

Le principe de correspondance (une graphie/un phonème) met en évidence des graphies principales et des graphies secondaires plus complexes. Les premières permettent d'installer l'élève avec confiance dans le principe alphabétique. Les secondes mettent en relief les spécificités orthographiques de notre langue.

Les fiches de lecture présentées sont construites comme les pièces d'un puzzle pour former des élèves déchiffreurs.



**Lire avec Patati et Patata CP**  
c'est:

- un guide pédagogique de 72 pages,
- le fichier « La planète bizarre » de 66 pages: lecture - exercices - utilitaires,
- un fichier de lecture de 154 pages: syllabes - mots - exercices,
- 40 cartes sons - gestes - lettres en quadrichromie.

- 12 planches A3 reprenant les illustrations de l'album,
  - 26 albums élèves «Le secret de la planète bizarre»,
  - un CD-Rom (version PC uniquement).
- ISBN 978-2-909295-87-9**

**Lot de 5 cahiers de l'élève**  
Le cahier de 80 pages A4 comprend tous les exercices de base liés à l'apprentissage du code. Écologique, économique et pratique, ce document évite des milliers de photocopies et les rangements fastidieux. **Il est vendu uniquement par lot de 5 exemplaires.**  
**ISBN 978-2-909295-52-7**

**Réassort de 26 exemplaires**  
de l'album pour l'élève  
«Le secret de la planète bizarre».  
**ISBN 978-2-909295-88-6**

## SOMMAIRE

**Présentation de la méthode**  
**Présentation des outils**  
**et mode d'emploi**  
 Pour l'apprentissage du code  
 Pour le travail avec l'album  
 La démarche générale

### L'apprentissage du code

1. Découverte auditive du phonème
2. Découverte de la graphie
3. Découverte du geste
4. Découverte du mot-image associé
5. Découverte de la lettre vivante
6. Découverte et apprentissage de la graphie
7. Activités de consolidation
8. Combinatoire et déchiffrage
9. Orthographe
10. Fiches exercices
11. Cas particuliers : les voyelles et les sons complexes

**Le travail avec l'album**

1. Découverte de l'illustration
2. Découverte du texte
3. Mémorisation du texte-clé
4. Identification et mémorisation des étiquettes
5. Activités d'écriture

**Le guide pédagogique détaillé (code et album)**

**Le CD-Rom (PC uniquement, sous Word pour Windows)**

- Programmation et progression détaillées
- Accès aux fiches modifiables
- Activités créatives complémentaires
- Cartes-sons supplémentaires
- Images des gestes et images-clés
- Images de l'album au format contours
- Utilitaires

UN SYSTÈME MULTIRÉFÉRENTIEL OUVERT À TOUS LES STYLES COGNITIFS		
Référent visuel et créatif	Référent kinesthésique	Référent narratif et auditif
La lettre me fait penser à...	Le geste qui se superpose à la lettre.	L'histoire de la « lettre vivante » pour se rappeler le son qu'elle produit
		<p>Le <b>a</b> tire sur tout ce qui bouge avec son arc. À force, il a mal au bras. « aaaaaaaa ! »</p>

Le tableau des différentes entrées possibles



## Les 40 cartes-sons gestes-lettres



## Les fiches de lecture-code



Les fiches d'exercices à accès différencié

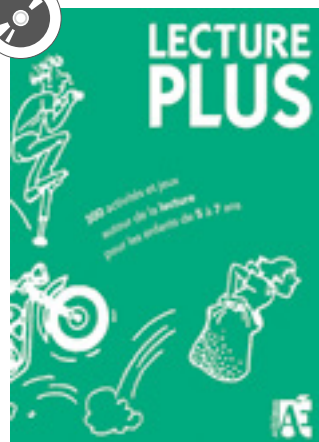


CP  
Adaptation  
Orthophonie  
Illettrisme

Auteurs Marie-Paule Brasseur  
et Gérard Brasseur  
Illustratrice Caro

# Lecture plus

Un complément  
à votre méthode  
de lecture



Avec **Lecture plus**, l'enfant multiplie les approches et les activités autour de la lecture. Il prend conscience que les mots du langage sont formés de syllabes et de phonèmes. Il apprend à associer mot écrit, image et mot du langage. Il analyse et manipule les constituants du mot. Il organise, classe, segmente et compare l'information. Il développe ainsi de multiples compétences pour mettre en œuvre des stratégies de lecture efficaces.

## Des activités autour de la lecture

Ne se substituant en aucune façon à la méthode de lecture choisie par l'enseignant, **Lecture plus** se veut d'abord un complément, une aide, une stimulation à la lecture. En proposant des angles variés, en utilisant l'aspect ludique et des formes de travail différentes, il motivera les élèves et enrichira l'activité de la classe.

## Les fiches outils

Pour aborder la lecture sous toutes ses formes mais aussi pour vous permettre de réaliser rapidement de nombreux documents complémentaires :

### Le mini lexique (28 pages)

Tous les mots images de **Lecture plus** (936 noms, verbes et adjectifs) illustrés et classés par ordre alphabétique. Ce véritable petit dictionnaire en images est un précieux support d'activités : jeux de recherche et d'indices, découverte de l'ordre alphabétique, aide pour certains jeux...

### Les banques d'images (36 pages)

Des sélections d'images autour de chaque son, à utiliser comme support d'activités (classement, repérage, mémorisation...) ou comme outil pour la réalisation de vos propres fiches.

### Les comptines (26 pages)

Pour jouer avec les sons et mettre en scène les phonèmes et les syllabes.

### Les fiches bricolages-recettes (12 pages)

Pour pratiquer la Lecture-Action et apprendre à interpréter une consigne écrite ou dessinée.

## Les activités

**Lecture plus** vous propose plus de 300 pages photocopiables ou numérisées prêtes à l'emploi.

### Les fiches photocopiables (83 pages)

12 familles d'exercices pour jouer avec les sons, les mots et les images, ainsi que des grilles vierges pour élaborer vos propres fiches :  
localisation mots identiques  
classement mots en forme  
intrus mots en puzzle  
mots images mots en texte  
mots effacés fiches thématiques  
mots en escalier évaluations

### Les fiches numérisées (212 pages)

65 fiches de phonologie et 147 fiches de combinatoire avec leur correction. Plus de 10 familles d'exercices avec sons (gn, x, oin...), des séries sur les sons proches (b/p, b/d, d/t, v/f...) et des séries sur les confusions de syllabes (tra/tar, pra/par, cra/car, la/al...).



Le mini lexique. La page 1



26 comptines. La page 119



212 fiches numérisées



8 fiches thématiques. La page 186

**Lecture plus CP**  
Classeur comprenant :  
• 200 pages A4 sous film,  
• la banque d'images sur CD-ROM.  
ISBN 978-2-950395-36-8

50 €

## SOMMAIRE

### Le CD-ROM (Mac-PC)

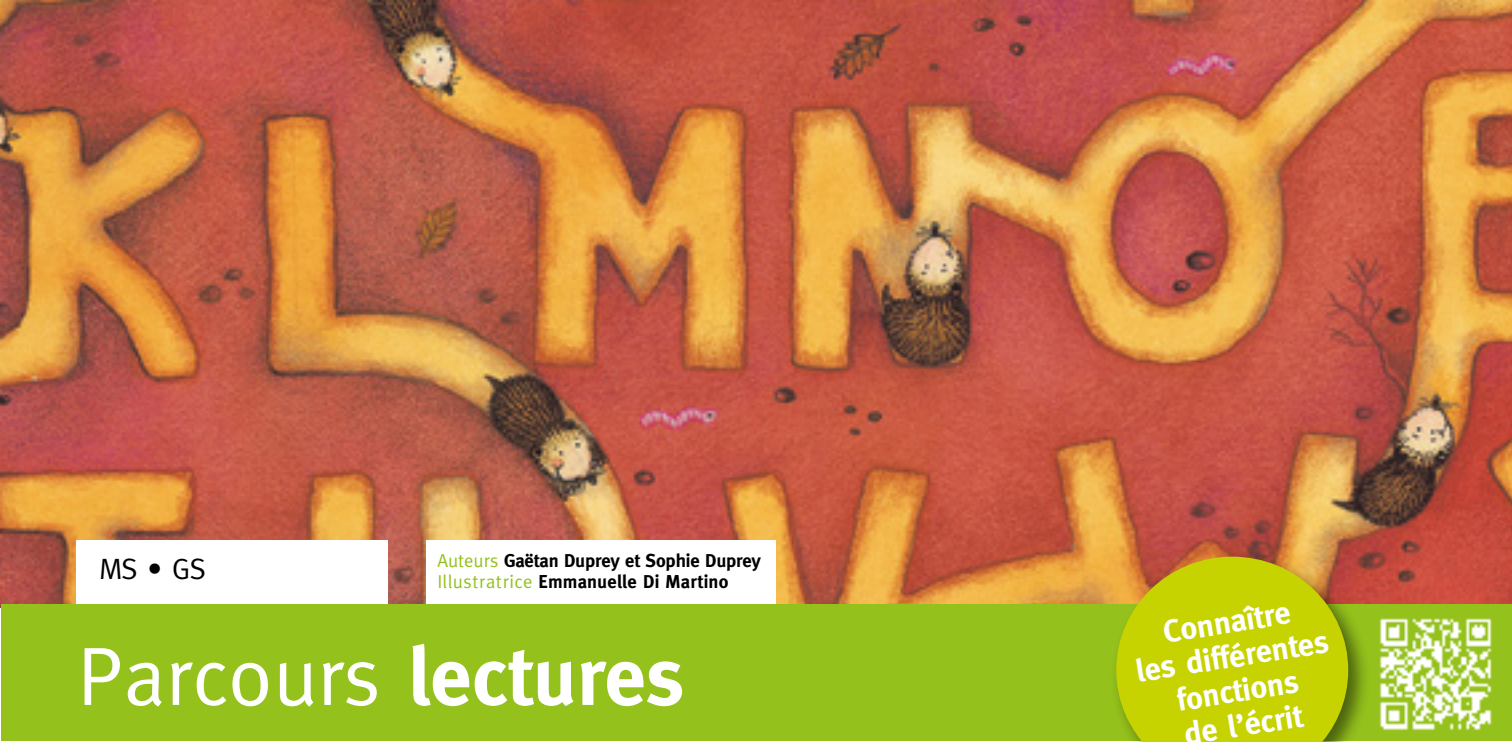
- 936 images de LECTURE PLUS (736 noms, 160 verbes et 40 adjectifs) en noir et blanc ou en couleur.
- un utilitaire permettant d'effectuer des sélections dans la banque d'images à partir d'un phonème ou d'un graphème pour vous aider à élaborer vos propres fiches.
- 212 fiches numérisées (en format PDF) de phonologie/combinatoire.

### Attention!

**Le CD-ROM est une banque d'images.**

**Ce n'est pas un logiciel éducatif.**





MS • GS

Auteurs Gaëtan Duprey et Sophie Duprey  
Illustratrice Emmanuelle Di Martino

# Parcours lectures

Connaître  
les différentes  
fonctions  
de l'écrit



L'école maternelle doit amener l'enfant à se construire progressivement une première culture littéraire et à se familiariser avec l'écrit. Les lectures littéraires doivent être choisies avec soin et organisées en parcours qui permettent de retrouver un personnage, un thème, un genre, un auteur, un illustrateur. Par là, et seulement par là, l'habitude de fréquenter les livres devient progressivement une culture.

**9 parcours de lecture pour se construire une première culture littéraire.** Les parcours proposés conduisent les enfants à rapprocher des personnages, à explorer des thèmes, à retrouver des auteurs, à découvrir des structures et à comparer les versions d'un même conte. Les activités sont menées dans le cadre de projets de création d'albums.

**5 parcours de lecture pour découvrir le monde.** Les enfants sont amenés à développer leurs compétences langagières à travers la mise en œuvre de projets articulant différents domaines d'activités de l'école maternelle. Ces projets aboutissent le plus souvent à la fabrication d'un album ou d'un objet: un semainier, un livre à compter, un bonhomme électrique, un abécédaire en volume, un imagier des animaux.

**Parcours lectures propose 14 parcours à travers la littérature de jeunesse s'articulant tous de la même manière.**

- **Présentation du parcours de lecture**  
Ces informations renseignent sur l'intérêt du parcours, le projet à mettre en œuvre et les compétences visées.
- **Démarches de classe concrètes**  
Elles comportent 3 ou 4 étapes progressives dans les domaines du Dire/Lire/Écrire. Les documents nécessaires aux activités sont fournis: matériel, textes à lire ou à raconter, jeux de lecture.

- **Mises en réseau de livres**  
Il y a 14 réseaux comportant chacun 9 ou 12 œuvres pour un total de 147 titres. La mise en réseau ordonnée d'œuvres de littérature de jeunesse vise à :
  - nourrir la culture des élèves,
  - les aider à organiser et à structurer cette culture,
  - les faire s'interroger sur le fonctionnement des textes,
  - favoriser la compréhension des œuvres.
- **14 lexiques**  
Ils servent de support de lecture et d'aide d'écriture pour chaque parcours.
- **16 posters A3**  
Ils visualisent les albums mis en réseau.

Parcours lectures 4 à 6 ans  
Dossier de 224 pages A4  
+ 16 posters A3.  
ISBN 978-2-909295-98-5 60€



Le récit de rêve. Les pages 104 et 105. La présentation et la première étape



Le récit de rêve. Les pages 106 et 107. Les deuxième et troisième étapes

## SOMMAIRE

- Présentation** (22 pages)
- 9 parcours pour se construire une première culture littéraire**
  - 1. Du conte traditionnel à ses parodies : le petit chaperon rouge (20 pages)
  - 2. Des histoires à structures répétitives : l'accumulation (12 pages)
  - 3. Entrer dans l'univers d'un auteur : Christian Voltz (16 pages)
  - 4. Un personnage : la princesse (18 pages)
  - 5. Un thème : la différence (14 pages)
  - 6. Un genre : le récit de rêve (16 pages)
  - 7. Des histoires à structures répétitives : la randonnée (12 pages)
  - 8. Un personnage : l'ogre (16 pages)
  - 9. Des fins de loups (16 pages)
- 5 parcours pour découvrir le monde**
  - 10. Les abécédaires (14 pages)
  - 11. Les imagiers (10 pages)
  - 12. Le semainier (16 pages)
  - 13. La fiche technique (12 pages)
  - 14. Les livres à compter (10 pages)





**Défi lire** propose 10 parcours à travers la littérature de jeunesse s'articulant tous de la même manière.

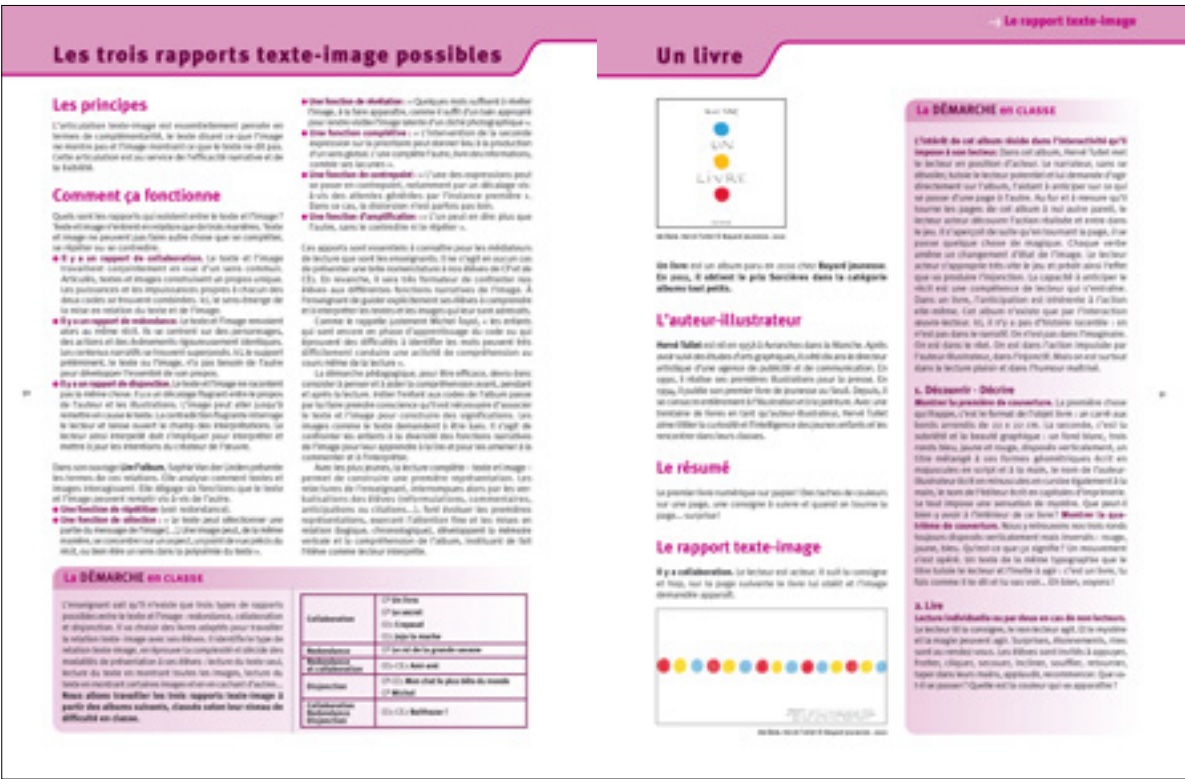
- **Fonction et ce qu'il faut savoir**  
Ces informations renseignent sur le rôle, l'intérêt et les règles de fonctionnement du sujet étudié.
- **Réflexions pour guider le travail de compréhension et d'interprétation**  
Ces principes débouchent sur une démarche en classe où l'interaction Dire/Lire est constante. L'analyse éclaire sur l'œuvre, l'auteur, l'illustrateur, leur style, leur message, la structure, les personnages. Un résumé de l'œuvre est toujours présent.
- **Mises en réseau de livres**  
Il y a 35 réseaux comportant chacun 9 œuvres pour un total de 315 titres.

**Défi lire 6 à 8 ans**  
Dossier de 280 pages A4.  
ISBN 978-2-909295-71-8  
**65€**

Le rapport texte-image. Un extrait de la page 72



Le point de vue. Les pages 74 et 75



Le rapport texte-image. Les pages 50 et 51

## SOMMAIRE

**Présentation** (20 pages)

**Les 10 parcours**

1. L'objet livre (22 pages)
2. Le rapport texte-image (30 pages)
3. Le point de vue (20 pages)
4. Une série : Ernest et Célestine (12 pages)
5. L'album sans texte (26 pages)

6. Le conte (78 pages)

7. Le récit initiatique (18 pages)

8. Un sentiment : la peur (10 pages)

9. Les grandes questions (28 pages)

10. Les jeux sur la langue (16 pages)





# Projet lecteur

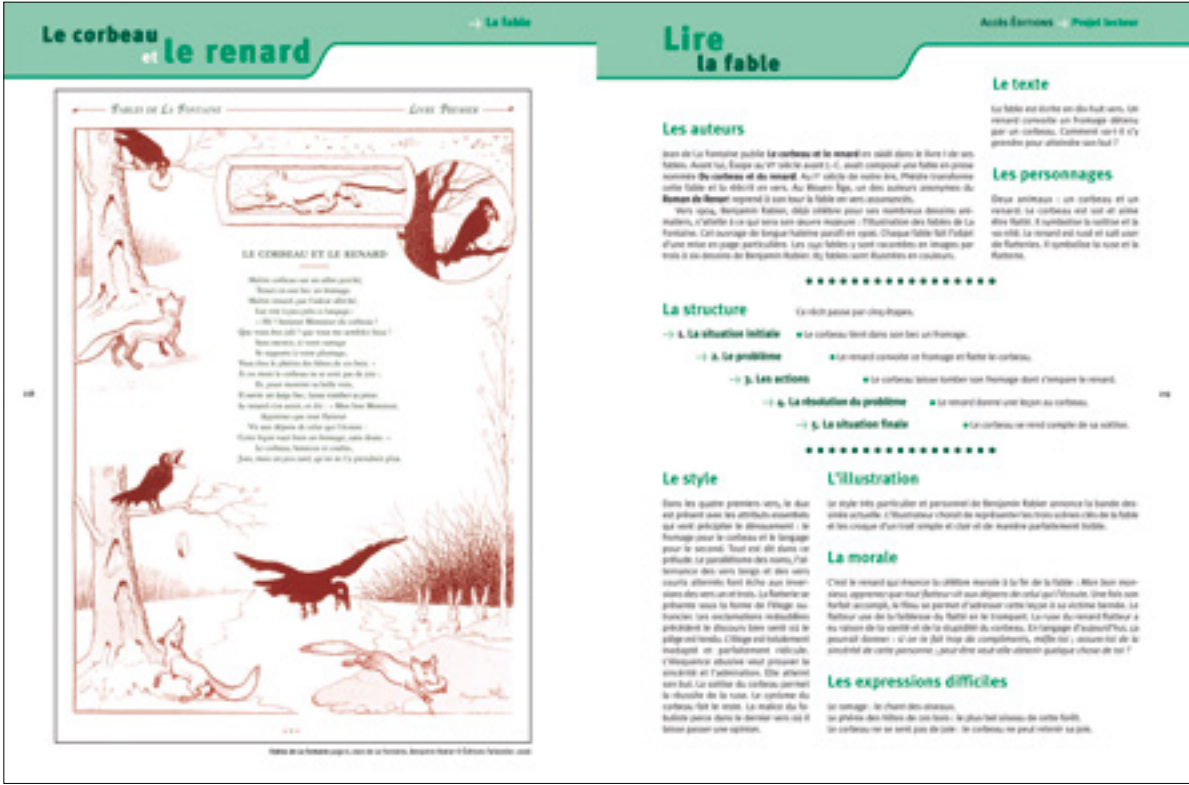
Comment enseigner la littérature de jeunesse dans l'esprit des programmes ?  
Comment donner à tous nos élèves le goût et l'envie de lire et d'écrire ?  
Comment faire de chacun un lecteur assidu et autonome ?

**Projet lecteur** propose 11 parcours à travers les formes et les genres de la littérature de jeunesse s'articulant tous de la même manière.

- **Fonction et ce qu'il faut savoir sur ce genre littéraire**  
Ces informations renseignent sur l'historique, le rôle, l'intérêt, les règles de fonctionnement du genre.
- **Lecture d'un texte particulièrement caractéristique**  
L'analyse éclaire sur l'œuvre, l'auteur, son style, son message, la structure, l'illustration.
- **Démarches de classe progressives**  
Les propositions permettent d'organiser des parcours de lecture intégrant les mises en réseau.
- **Mises en réseau de livres**  
Il y a 44 réseaux comportant chacun 9 ou 10 œuvres pour un total de 404 titres.



Le conte. Les pages 172 et 173



La fable. Les pages 218 et 219



Le fantastique. Les pages 258 et 260

## SOMMAIRE

Présentation (26 pages)

Les 11 parcours

1. Le point de vue (28 pages)
2. La nouvelle (10 pages)
3. Le récit d'aventures (18 pages)
4. Le policier (34 pages)
5. Le récit de vie (20 pages)

6. Le récit de voyage (12 pages)
7. Le récit historique (22 pages)
8. Le conte (44 pages)
9. La fable (28 pages)
10. Le fantastique (20 pages)
11. La science-fiction (10 pages)

Projet lecteur 8 à 12 ans  
Dossier de 272 pages A4.  
ISBN 978-2-909295-50-3

65€





Rédiger des écrits porteurs de sens respectant les critères textuels fondamentaux est le défi majeur à relever par nos plus jeunes élèves.

**Défi écrire** a été conçu pour aider le plus concrètement possible l'enseignant à mettre en place auprès de ses élèves de 7 à 9 ans des activités riches, motivantes et variées dans le domaine de la maîtrise de la langue. Il s'adresse à tout enseignant désireux d'actualiser son approche de l'apprentissage de l'écrit et à tout débutant souhaitant mettre en œuvre la démarche qu'il connaît.

**Défi écrire** se fonde sur l'intérêt indiscutable de la notion de type de textes. Pour bien comprendre un écrit, il est nécessaire de savoir à quel type de textes il correspond : NARRATIF, DESCRIPTIF, EXPLICATIF, ARGUMENTATIF, INJONCTIF, RHÉTORIQUE OU CONVERSATIONNEL.

**Défi écrire** préconise une démarche commune à tous les types de textes centrée sur Lire/Analyser/Écrire.

**Défi écrire** propose 12 parcours à travers les types de textes s'articulant tous de la même manière.

- Fonction et ce qu'il faut savoir sur cette situation de communication**  
Ces informations générales sont illustrées par des documents d'étude représentatifs.
- Démarches de classe concrètes dans lesquelles l'enfant est acteur**  
Ces propositions précises et détaillées prennent appui sur des écrits motivants, variés, adaptés et riches. 21 aides appropriées destinées à faciliter le passage à l'écriture sont fournies.
- Sujets d'écriture longue proposés par âge**  
De difficulté progressive, 23 sujets différents permettent une pédagogie différenciée.

### Questions à se poser avant d'écrire

À qui j'écris ? Pour quelle(s) raison(s) ?  
À quel titre j'écris ?  
Qu'est-ce que j'en attends ?  
Qu'est-ce que j'ai à dire ?  
Qu'est-ce que je veux dire exactement ?  
Dans quel but j'écris ?

Destinataire  
Énonciateur = moi  
Son enjeu  
Son contenu  
Son objet précis  
Pour donner des informations  
Pour donner de mes nouvelles  
Pour inviter à une fête  
Pour faire plaisir en inventant une histoire...

Aide à l'écriture. Un extrait de la page 25

Le portrait. Les pages 96 et 97

La recette de cuisine. Les pages 172 et 173

20 | Accès Éditions

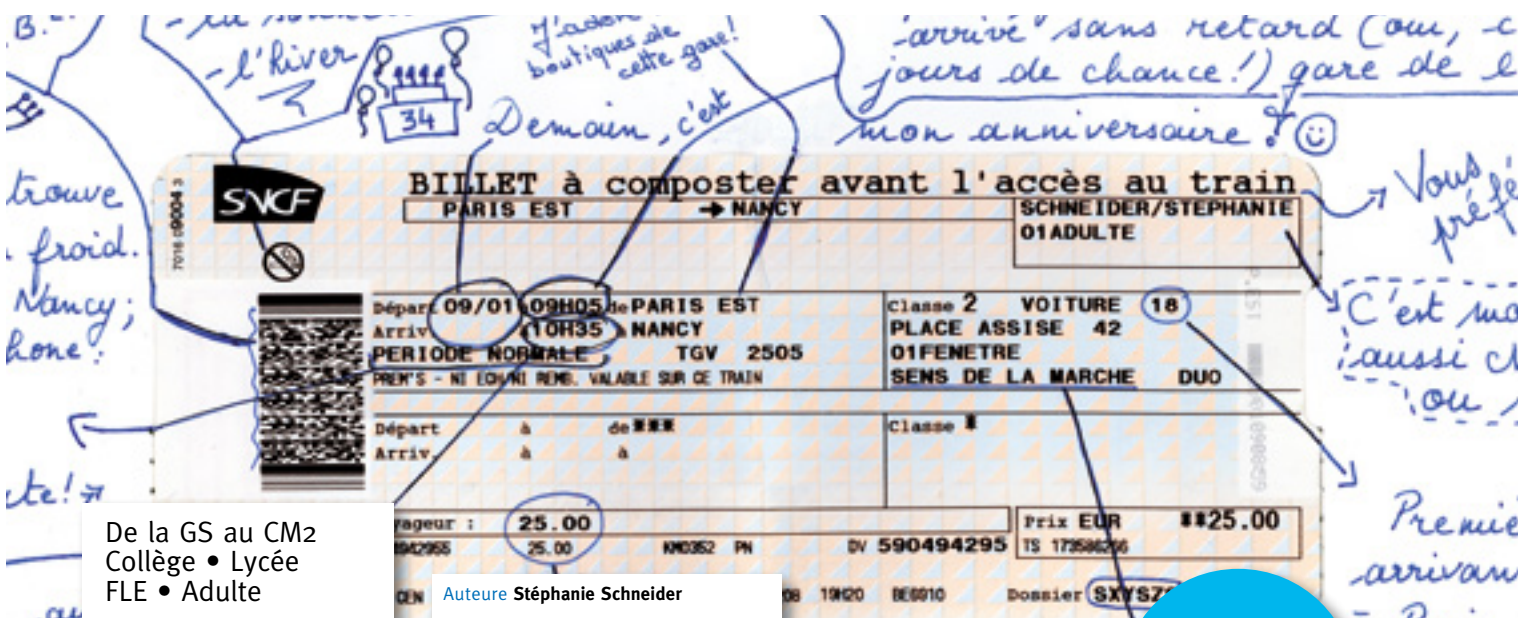
Français | 21





Français | 23





# Ateliers d'expressions

S'exprimer de manière personnelle



L'atelier d'écriture est un moyen ludique d'aborder la rédaction personnalisée. Y associer un travail d'arts plastiques permet la valorisation visuelle de ces écrits et les enrichit d'un apport culturel.

Ateliers d'expressions se compose de 27 ateliers autonomes classés en 6 chapitres.

Chaque atelier fait appel à la personnalité et au vécu des participants.

Les 7 premiers ateliers permettent de mieux se connaître et d'engager chaque participant vers la rédaction de portraits.

Les 4 ateliers du chapitre 3 aident à mettre des mots précis derrière le ressenti individuel à partir de listes de mots.

Les 16 ateliers des 3 derniers chapitres utilisent le document authentique, l'art et l'album de jeunesse comme supports à la création.



La page 78



La page 79



La page 81

Ateliers d'expressions 5 à 13 ans  
Dossier de 128 pages A4.  
ISBN 978-2-909295-67-1

40 €

## SOMMAIRE

- Chapitre 1**  
**S'EXPRIMER À SE CONNAÎTRE**
1. Je suis / Le collage
  2. On m'appelle / La photographie
  3. Si j'avais... / Le stylo feutre
- Chapitre 2**  
**DRESSER UN PORTRAIT**
4. Autoportrait / La craie
  5. Interview de l'autre / Les crayons de couleur
  6. Portrait identitaire / Le photomontage
  7. Portrait d'un être cher / Le tissu

- Chapitre 3**  
**S'EXPRIMER À PARTIR DE LISTES DE MOTS**
8. Fenêtres ouvertes, fenêtres fermées / Le carton
  9. Mes essentiels / Les images numériques
  10. Voyage par épisodes / Le carnet de voyage
  11. Drôle de langage / Le croquis annoté
- Chapitre 4**  
**S'EXPRIMER À PARTIR DE DOCUMENTS AUTHENTIQUES**
12. Plan de ville / Le plan
  13. Aller simple / Les titres de transport

14. Affiché en public / Les panneaux signalétiques
  15. Éloge du sablé / Les boîtes d'emballage
- Chapitre 5**  
**FAIRE DE L'ART UN SUJET D'ÉCRITURE**
16. Un peu timbré ! / L'art postal
  17. Et ainsi coule une bougie / La cire
  18. Glaucouze comme... / Les tableaux
  19. TUVH ! / Les graffiti
  20. Histoires de calligrammes / Les calligrammes

- Chapitre 6**  
**S'EXPRIMER À PARTIR D'ALBUMS**
21. Au fil de la vie / Le fil
  22. Dans l'extrême / Le papier kraft
  23. Sens et souvenirs / La peinture et la laque
  24. Lettre à l'ami, lettre à l'ennemi / La lettre
  25. La couleur des sens / L'encre de Chine
  26. Caché, rangé / Le papier de soie
  27. Dans les murs / La mousse polystyrène



Du CE1 au CM2  
ASH • Collège

**Auteurs** Élisabeth Schneider  
et Jean-Bernard Schneider  
**Illustrateurs** Caro et Étienne Jung

# Grammaire en textes

**Découvrir le fonctionnement de la langue**



**Comment rendre attractive la grammaire ? Quels moments de maîtrise de la langue pratiquer pour que l'enfant soit en position de réussir ? En proposant des activités ludiques et motivantes à partir de textes parlants, nous permettons à nos élèves de développer leur curiosité et leur plaisir.**

**Grammaire en textes** se veut un outil complet et progressif qui relie les observations des phénomènes linguistiques à la pratique des textes. Instrument stimulant d'une pédagogie active et motivante prenant en compte le sens et exerçant la réflexion, la recherche, la stratégie et l'intelligence, **Grammaire en textes** est au cœur du projet de LECTURE - ÉCRITURE de la classe. Grammaire, orthographe, conjugaison et vocabulaire deviennent des outils efficaces et maîtrisés au service de l'acte d'écrire.

**Grammaire en textes** permet de découvrir les principes de fonctionnement de la langue. L'enfant va trouver l'un après l'autre les phénomènes de mise en relation très complexes qui fondent la cohérence d'un texte.

**Grammaire en textes 7 à 9 ans**  
Dossier de 96 pages A4 comprenant :

- les indications pédagogiques,
- 58 activités de langue.

**ISBN 978-2-909295-76-3**

30 €

**Grammaire en textes 9 à 13 ans**  
Dossier de 108 pages A4 comprenant :

- les indications pédagogiques,
- 69 activités de langue.

**ISBN** 978-2-909295-37-4

30 €

##

Voici la bande-image des exploits sportifs de Monsieur Béranger. Malheureusement la bande-son a été mal ajustée, mais tous les groupes fonctionnels (GNS-GV/C) sont entiers. Sachant qu'aucune phrase proposée ne contient 9 groupes appartenant à la même phrase correcte, peux-tu reconstituer le commentaire exact ?

**Le commentaire incorrect :**

Soudain Monsieur Béranger admirent le paysage.  
Les skieurs termine allègrement sa course.  
De bon matin ses spatules chausse ses skis.  
Jusqu'au sommet le malheureux descend la piste rouge.  
Là-haut, celle-ci n'est plus qu'une grosse boule de neige.  
Il s'entrechoquent contre un tronc d'arbre.  
Bientôt notre ami prend le tire-fesses.

**Aide 1 :** Souligne les compliments circonstanciels et sépare le GNS du GV.

**Aide 2 :** Sur un cahier d'essai, visualise les différents groupes fonctionnels en les classant en colonne.

**Le commentaire correct :**

De bon matin Monsieur Béranger chausse ses skis.

Il prend le tire-fesses jusqu'au sommet.

Là-haut, les skieurs admirent le paysage.

Notre ami descend allègrement la piste rouge.

Soudain ses spatules s'entrechoquent.

Bientôt le malheureux n'est plus qu'une grosse boule de neige.

Celle-ci termine sa course contre un tronc d'arbre.

37

Grammaire en textes 9 à 13 ans. La page 37

**Le titre**  
Il nomme la situation de recherche.

**La consigne**  
Elle est énoncée de manière attractive pour donner envie de chercher. L'enfant deviendra au fil des textes tour à tour auteur, écrivain, éditeur, journaliste, monteur, cinéaste, scénariste, détective...

**Le corrigé**  
Il est imprimé en vert pour être visible sur ce document mais invisible à la photocopie.

**Difficulté** 1 2

.....

**Connaissance :**  
La phrase.

**Capacité développée :**  
Savoir ordonner les groupes fonctionnels d'une phrase.

## Titatonti

Voici l'histoire de Titatonti.  
Malheureusement tu ne peux pas la comprendre écrite ainsi : à l'intérieur de chaque phrase les groupes de mots ne sont pas à leur bonne place.  
Si tu veux connaître la véritable histoire de Titatonti, remets les groupes de mots dans le bon ordre.

**Aide** Chaque groupe de mots est séparé par un trait vertical.

attendait Titatotem. / Dans son tepee, / Titatonti / l'attendait / en haut de son totem. / Ce dernier / dans son tepee. / s'endormit / Titatonti / du haut de son totem. / joua du tambour / Titatotem / tomba / Tout à coup, / sur le tepee de Titatonti. / il / comme un tout petit. / Celui-ci / pleura / Titatotem / Aussitôt, / lui tendit son tambour. / sourit / Titatonti / tout ébahi. /

Dans son tepee, Titatonti attendait Titatotem.

Ce dernier l'attendait en haut de son totem.

Titatonti s'endormit dans son tepee.


Titatotem joua du tambour du haut de son totem.

Tout à coup, il tomba sur le tepee de Titatonti.

Celui-ci pleura comme un tout petit.

Aussitôt, Titatotem lui tendit son tambour.

Titatonti sourit tout ébahi.



**La capacité**  
Elle est déclinée à 2 degrés de difficulté progressive. À chaque enseignant de proposer le niveau adapté à ses élèves.

**L'aide**  
Elle permet de mieux réussir dans l'activité.

**Le texte**  
Motivant et souvent humoristique, il est issu de la littérature de Jeunesse actuelle (Susie Morgenstern, Rosemary Wells, Bernard Friot, Helme Heine...) ou de notre propre inspiration.

**L'illustration**  
Elle capte l'intérêt.

Grammaire en textes 7 à 9 ans. La page 26

26

## SOMMAIRE

Grammaire en textes 7 à 9 ans  
CE1 - CE2 - CM1

## L'organisation et la cohérence du texte

- Rôle du paragraphe
- Rôle du chapitre
- Rôle des mots de connexion
- Rôle des substituts

**La phrase**  
Phrase verbale simple  
Type et forme de phrase  
Ponctuation

## La nature des mots

- Le nom
- Le verbe
- L'adjectif qualificatif
- Les déterminants
- Les pronoms personnels

## Les fonctions

Le sujet  
L'épithète  
Les compléments circonstanciels de lieu  
et de temps

## Les accords

Sujet/verbe  
Genre/nombre  
Participe passé employé avec être

## La conjugaison

- Passé/présent/futur
- Présent
- Passé composé
- Futur
- Imparfait

## SOMMAIRE

Grammaire en textes 9 à 13 ans  
CM1 - CM2 - Collège

## L'organisation et la cohérence du texte

- Cohérence de langage
- Cohérence de type
- Rôle du paragraphe
- Rôle des mots de connexion

## La phrase

- Phrase verbale et phrase nominale
- Phrase verbale simple
- Phrase complexe
- Type, forme, voie
- Rôle de la ponctuation

## La nature des mots

- Le nom
- Le verbe
- L'adjectif qualificatif
- L'adverbe
- La distinction adjectif-adverbe
- Les pronoms
- La distinction déterminant-préposition
- La distinction des différentes natures

## Les fonctions

- Sujet
- Attribut
- COD-COI
- La distinction COD-COI-attribut
- La distinction attribut-épithète
- Les compléments circonstanciels
- Le complément du nom
- l'expansion du groupe nominal





De la MS au CM2  
6<sup>e</sup> • 5<sup>e</sup>  
ASH • Orthophonie

Auteurs **Élisabeth Schneider,**  
**Jean-Bernard Schneider** et **Léa Schneider**  
Illustrateurs **Mélody Lambert**  
et **Étienne Jung**

Écouter pour  
développer son  
attention et sa  
concentration



29, 35 et 33 jeux d'écoute



29 jeux  
d'écoute  
4 à 6 ans





35 jeux  
d'écoute  
6 à 8 ans





33 jeux  
d'écoute  
8 à 12 ans



Comment améliorer la qualité d'écoute de nos élèves et développer leur attention ? Toutes les activités de **29 jeux d'écoute**, de **35 jeux d'écoute** et de **33 jeux d'écoute** sont des supports riches et variés à l'écoute active. Le CD audio capte l'attention de l'élève, le guide et l'accompagne dans ses recherches. Il lui donne la clé pour répondre efficacement aux consignes.

20. Les voisins

Capacités :

- Comprendre les informations explicites et implicites qui permettent de répondre à la consigne.
- Développer son esprit logique.

Objectif : Identifier les voisins de la feuille-élève 20. Observer les illustrations. Lire la consigne.

Matériel : feuille de la page 20 du CD 1. Les voisins. Après chaque lecture pour permettre aux enfants d'écouter leur réponse. Attention : certains élèves confondront deux voisins permettant de s'assurer de la lecture. S'entraîner à chaque fois qu'un voisin est identifié. Prendre l'habitude de noter dans la liste.

Correction collective lors d'une seconde audition.

Présentation : C'est l'occasion de parler des différents habitants dans le quartier, la ville, le pays, le monde.



Les voisins

Sois le nom de chaque locataire sous sa fenêtre après avoir écouté les indices.

Amélie			
Benot			
Corinne			
Gino			
Étienne			
Florence			
Georges			
Heather			
Isabelle			
Julien			
Lucas			
Mélodie			
Nicolas			
Plume			
Roberte			
Solène			
Tania			
Vladimir			
Xavier			

35 jeux d'écoute. Le document de l'élève .  
La page 57

35 jeux d'écoute. Le document de l'enseignant.  
La page 56

**29 jeux d'écoute 4 à 6 ans**  
Dossier de 80 pages A4 comprenant :

- les indications pédagogiques,
- les 29 activités,
- le CD audio.

ISBN 978-2-909295-90-9

40€

**35 jeux d'écoute 6 à 8 ans**  
Dossier de 96 pages A4 comprenant :

- les indications pédagogiques,
- les 35 activités,
- les 2 CD audio.

ISBN 978-2-909295-91-6

45€

**33 jeux d'écoute 8 à 12 ans**  
Dossier de 96 pages A4 comprenant :

- les indications pédagogiques,
- les 33 activités,
- les 4 CD audio.

ISBN 978-2-909295-53-4

50€

Les références  
Compétence travaillée  
Niveau requis  
demande une attention modérée mais efficace  
demande une attention avertie  
demande une attention renforcée  
demande une attention soutenue  
demande une attention très soutenue

Titre de l'exercice  
CD et page

pour identifier

Écouter

RIEN À DÉCLARER ?

A3

Tu es employé(e) au service de fraude des douanes d'un aéroport international. Tu peignes chaque douanier dans son travail en visualisant sur ton écran de contrôle ce qui se passe et en écoutant ce qui se dit lors des différents passages.

Tous les voyageurs de l'illustration ont pris un vol différent et vont passer à la douane pour revenir sur le territoire français.

Attribue à chaque passager le numéro du vol qu'il vient de prendre. Indique par une croix ceux qui ont commis des infractions.

A R R I V É E S			
01 CASABLANCA	20:03	06 LIMA	20:26
02 GENÈVE	20:07	07 MEXICO	20:31
03 KATHMANDOU	20:14	08 MOSCOU	20:33
04 KINSHASA	20:19	09 MUNICH	20:35
05 LA HAVANE	20:23	10 PAPEETE	20:38



L'exercice  
Mise en situation  
Présentation des indices sonores  
Présentation des indices visuels  
Consigne  
Trace écrite

L'illustration  
Due au talent d'Etienne Jung, elle se veut claire, précise et ludique.

Le corrigé  
Il est imprimé en vert pour être visible sur ce document mais invisible à la photocopie.

33 jeux d'écoute. Le document de l'élève.  
La page 13

SOMMAIRE

**29 jeux d'écoute MS-GS**  
Écouter pour...

- prendre du plaisir
- imaginer
- mémoriser
- appliquer une consigne
- fabriquer
- s'informer
- comprendre

**35 jeux d'écoute CP-CE1-CE2**  
Écouter pour...

- prendre du plaisir
- imaginer
- mémoriser
- appliquer une consigne
- fabriquer
- s'informer
- comprendre

**33 jeux d'écoute CE2-CM1-CM2-6<sup>e</sup>-5<sup>e</sup>**  
Écouter pour...

- identifier
- discerner
- se représenter une situation
- s'orienter
- s'instruire
- aller à l'essentiel

28 | Accès Éditions

Français | 29



De la PS au Collège  
ASH • Orthophonie  
Illettrisme

Auteur **Gérard Brasseur**  
Illustratrice **Caro**

Compétence **mémoire**

2 à 6 ans  
6 à 8 ans  
8 à 13 ans

Développer  
les compétences  
transversales  
et la  
méthodologie

À la base de toute activité perceptive et motrice, la mémoire offre, dès la maternelle, d'inépuisables situations de jeu et d'éveil sensoriel qui stimulent le développement cérébral de l'enfant. En mettant en place très tôt des gestes de mémorisation efficaces, nous aidons l'enfant à construire son langage, à organiser ses connaissances et à se structurer dans le temps et dans l'espace.

Exercer et affiner les capacités perceptives  
**Compétence mémoire** met en œuvre de manière progressive un véritable entraînement des capacités perceptives de l'enfant : éveiller l'attention, exercer la perception active, entraîner les facultés d'anticipation, révéler le sens de l'organisation, développer l'imagination, structurer l'information et créer des réseaux de connaissances.

Employer des stratégies adaptées  
**Compétence mémoire** aide l'élève à mettre en œuvre dans chaque situation la méthode et la technique la plus adaptée : reproduire un dessin ou un plan, retenir une histoire ou l'essentiel d'un texte, étudier un cours, apprendre un résumé, mémoriser une comptine ou des données géographiques et historiques, retenir les nombres, apprendre l'orthographe d'un mot et enrichir son vocabulaire.

Un outil complet et opérationnel  
**Compétence mémoire** apporte à l'adulte les éléments théoriques et méthodologiques et de nombreux outils pratiques :

- les 8 tableaux de compétences de base pour mettre en place une véritable programmation des activités de mémorisation de 2 à 13 ans,
- une BD créée par Caro mettant en scène le fonctionnement de la mémoire,
- des mémos animés par des pictogrammes pour illustrer un geste précis,
- de nombreuses idées de jeux pour explorer et mettre en œuvre les différentes capacités,
- des cartes d'activités au format A3 pour une utilisation collective efficace et rapide,
- des fiches-élèves photocopiables à utiliser individuellement ou en petit groupe pour découvrir les techniques de base à travers des manipulations simples (découper, classer, colorier...).

**Compétence mémoire 2 à 6 ans**  
Classeur comprenant :  
• 1 dossier pédagogique de 64 pages,  
• 40 cartes d'activités A3,  
• 40 fiches de jeux et d'exercices photocopiables.  
**ISBN 978-2-909295-63-3** **40 €**

**Compétence mémoire 6 à 8 ans**  
Classeur comprenant :  
• 1 dossier pédagogique de 64 pages,  
• 40 cartes d'activités A3,  
• 40 fiches de jeux et d'exercices photocopiables.  
**ISBN 978-2-909295-31-2** **40 €**

**Compétence mémoire 8 à 13 ans**  
Classeur comprenant :  
• 1 dossier pédagogique de 64 pages,  
• 40 cartes d'activités A3,  
• 40 fiches de jeux et d'exercices photocopiables.  
**ISBN 978-2-909295-30-5** **40 €**



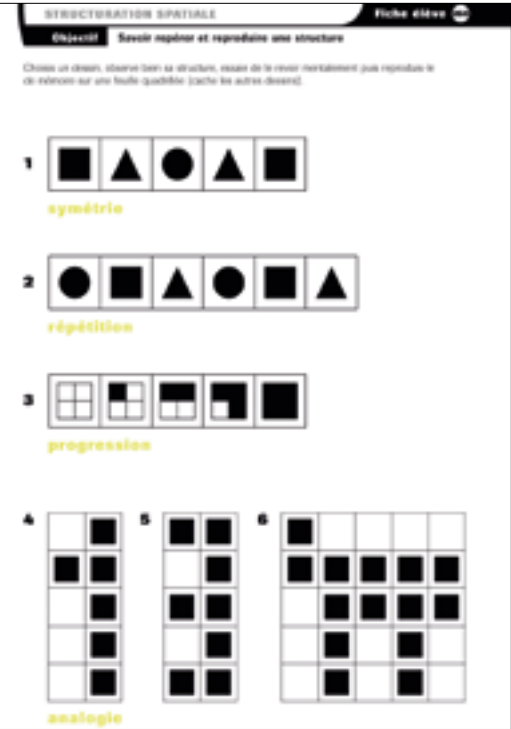
Retenir et associer des expressions.  
8 à 13 ans. Carte d'activité A3



Créer des représentations mentales.  
2 à 6 ans



Retenir une histoire. 6 à 8 ans. Fiche élève



Organiser et structurer. 6 à 8 ans. Fiche élève

SOMMAIRE

**Dossier pédagogique**  
(valable pour les 3 classeurs)

**Les étapes de la mémorisation**

**L'acquisition**

- le rôle de l'attention
- la perception
- la mémoire de travail

**Le traitement**

- la mémoire à long terme
- l'association
- la structuration
- la répétition
- le codage et la mnémotechnie

**La restitution**

- les techniques de rappel
- le rôle de la concentration

**Activités et situations 2 à 6 ans**

- jeux d'attention
- activités de perception
- mémoire de travail
- jeux d'association
- activités de structuration
- jeux de codage
- autour de la répétition
- rappel et concentration
- sélection de comptines

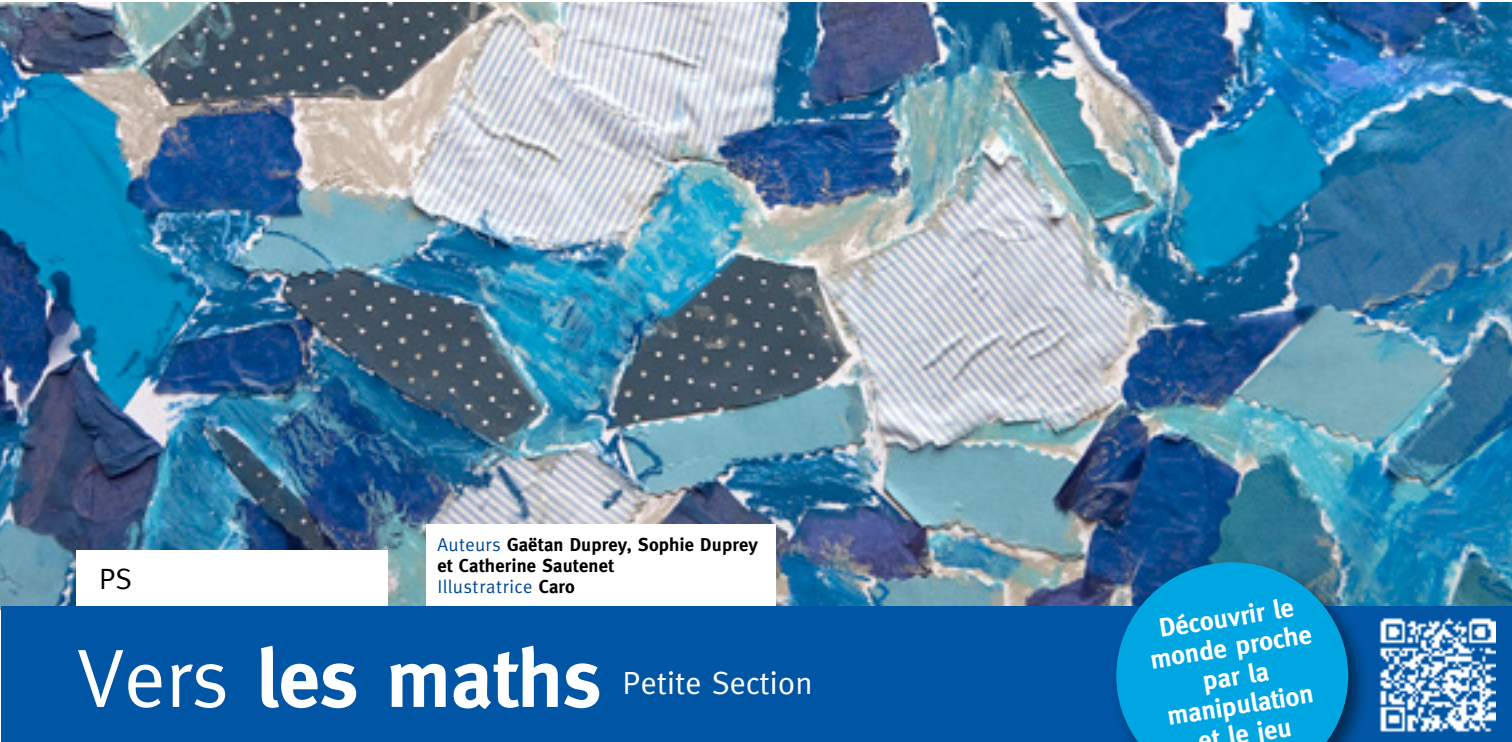
**Activités et situations 6 à 8 ans**

- retenir les noms et les visages
- reproduire un dessin
- retenir une histoire
- apprendre un poème
- retenir une séquence de mots
- mémoriser un itinéraire
- mémoriser des nombres
- mémoire et copie
- retenir l'orthographe d'un mot

**Activités et situations 8 à 13 ans**

- retenir les noms et les visages
- reproduire un plan ou un schéma
- mémoriser une suite d'opérations
- apprendre un poème
- intégrer une notion
- mémoriser une leçon d'Histoire
- retenir des données géographiques
- mémoriser des données numériques (tables)
- retenir l'essentiel d'un texte
- étudier un cours





PS

Auteurs Gaëtan Duprey, Sophie Duprey  
et Catherine Sautenet  
Illustratrice Caro

Découvrir le monde proche par la manipulation et le jeu



# Vers les maths

Petite Section



Dès sa première année à l'école maternelle, à travers ses expériences quotidiennes, l'enfant utilise un mode de pensée mathématique et commence à élaborer ses premières connaissances dans ce domaine. C'est par le jeu, l'action, le langage, l'exercice de tous ses sens que l'enfant va comprendre le monde et entrer progressivement dans la pensée logique, l'abstraction et le raisonnement.

Les cinq domaines d'activités sont ceux des programmes 2008 :

- découvrir les formes et les grandeurs,
- approcher les quantités et les nombres,
- se repérer dans l'espace,
- se repérer dans le temps,
- développer sa pensée logique.

La programmation annuelle est découpée en cinq périodes.

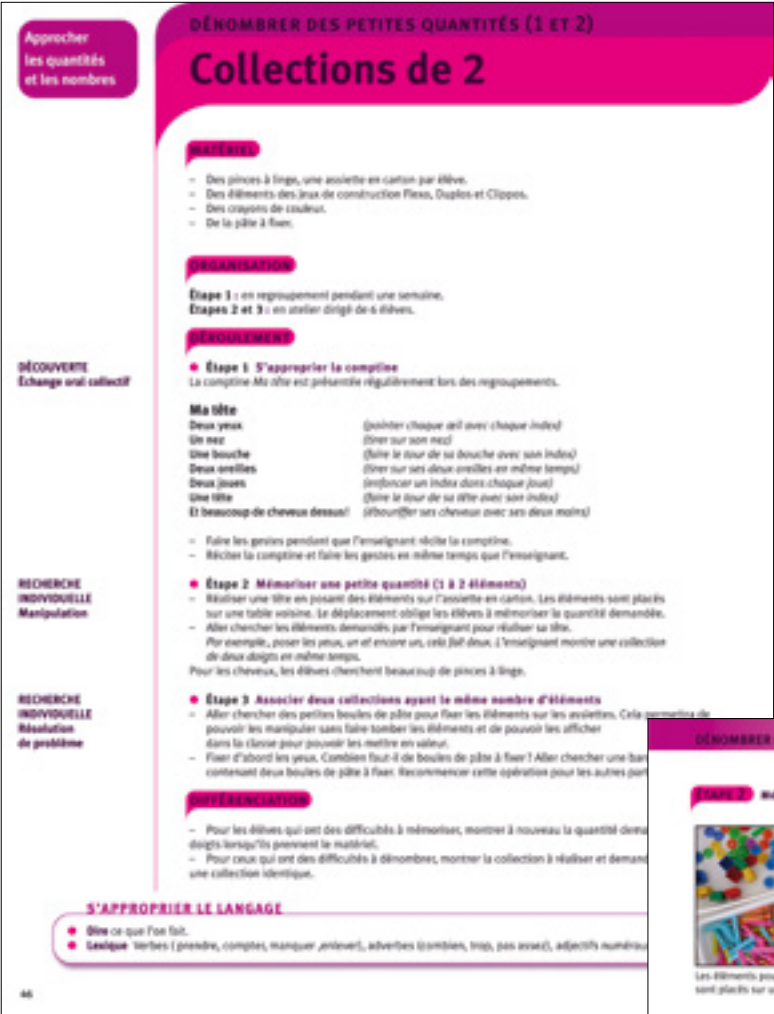
Les séances sont présentées dans l'ordre de la progression. Une large place est laissée à la manipulation, à l'expérimentation et à la verbalisation. Des activités complémentaires renforcent les compétences des élèves. Des rituels aident à apprendre à compter. Des jeux mathématiques grand public aident à la socialisation.



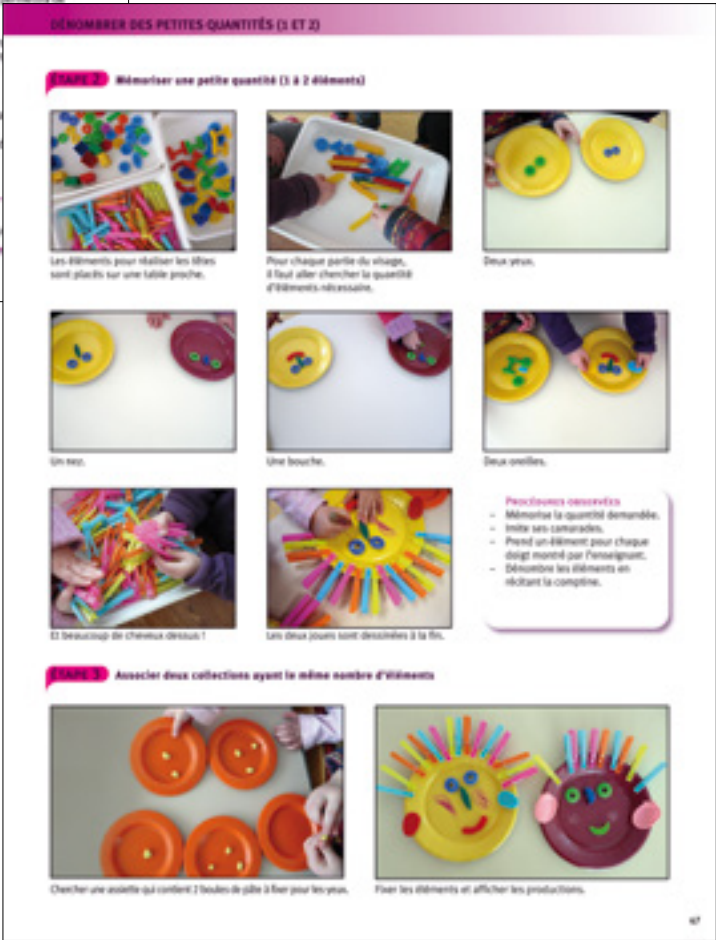
Les pages 24 et 25

Vers les maths PS  
Dossier de 128 pages A4.  
ISBN 978-2-909295-60-2

45€



La page 46



La page 47

## SOMMAIRE

### VERS LES MATHS PETITE SECTION

**Période 1 : septembre-octobre**  
Explorer l'espace de la classe  
Estimer des quantités

Apparier des objets  
Trier, classer des objets  
ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES  
RITUELS POUR APPRENDRE À COMPTER  
JEUX MATHÉMATIQUES

**Période 2 : novembre-décembre**  
Suivre un parcours orienté  
Comparer des collections  
Réaliser une distribution  
Dénombrer des petites quantités (1 et 2)

Différencier des solides géométriques  
ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES  
RITUELS POUR APPRENDRE À COMPTER  
JEUX MATHÉMATIQUES

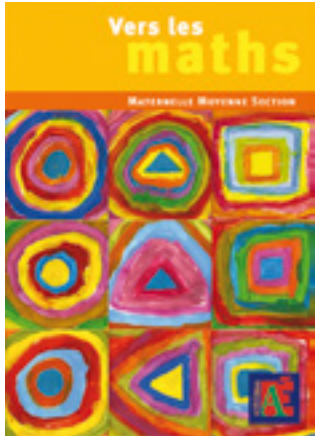
**Période 3 : janvier-février**  
Se situer par rapport à des objets  
Se déplacer sur un jeu de piste  
Dénombrer des petites quantités (1 à 3)  
Ranger des objets selon leur taille  
Reconnaître des formes planes  
ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES  
RITUELS POUR APPRENDRE À COMPTER  
JEUX MATHÉMATIQUES

**Période 4 : mars-avril**  
Situer des objets entre eux  
Décomposer le nombre 3  
Associer différentes représentations des nombres (1 à 3)  
Reproduire une suite d'objets  
Reconnaître des figures géométriques  
ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES  
RITUELS POUR APPRENDRE À COMPTER  
JEUX MATHÉMATIQUES

**Période 5 : mai-juin**  
Décrire la position des objets dans l'espace  
Mémoriser une quantité  
Dénombrer des petites quantités (1 à 4)  
Poursuivre une suite répétitive  
Reproduire des assemblages de formes  
ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES  
RITUELS POUR APPRENDRE À COMPTER  
JEUX MATHÉMATIQUES



Développer  
la pensée logique  
par la  
manipulation,  
la recherche  
et le jeu



Comment programmer et concevoir des situations d'apprentissages mathématiques en moyenne section et en grande section ?

Comment amener les élèves à résoudre des problèmes dès l'école maternelle ?

Comment automatiser les compétences numériques des élèves ?

Comment associer la pratique du langage aux activités mathématiques ?

**Les cinq domaines d'activités sont ceux des programmes 2008:**

- découvrir le monde des formes et des grandeurs,
- approcher les quantités et les nombres,
- se repérer dans l'espace,
- se repérer dans le temps,
- apprendre à chercher (GS).

**La programmation annuelle est découpée en cinq périodes.**

Les séances sont présentées dans l'ordre de la progression.

Une large place est laissée à la manipulation et à la résolution de problèmes.

Les documents de travail, de recherche et d'évaluation sont fournis.

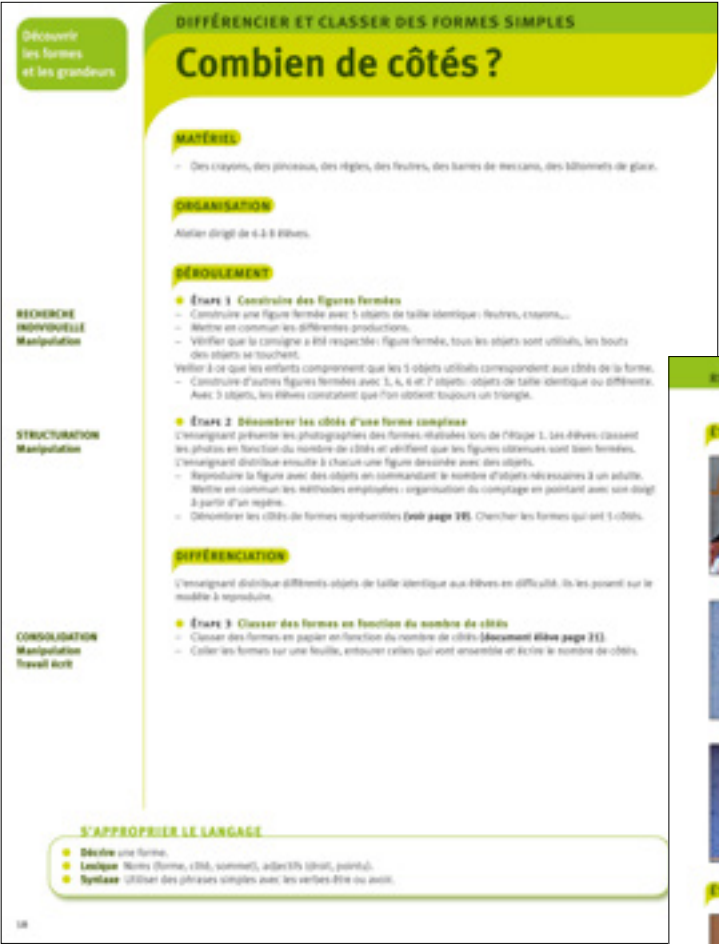


**Vers les maths MS**  
Dossier de 176 pages A4.  
**ISBN 978-2-909295-54-1** **50 €**

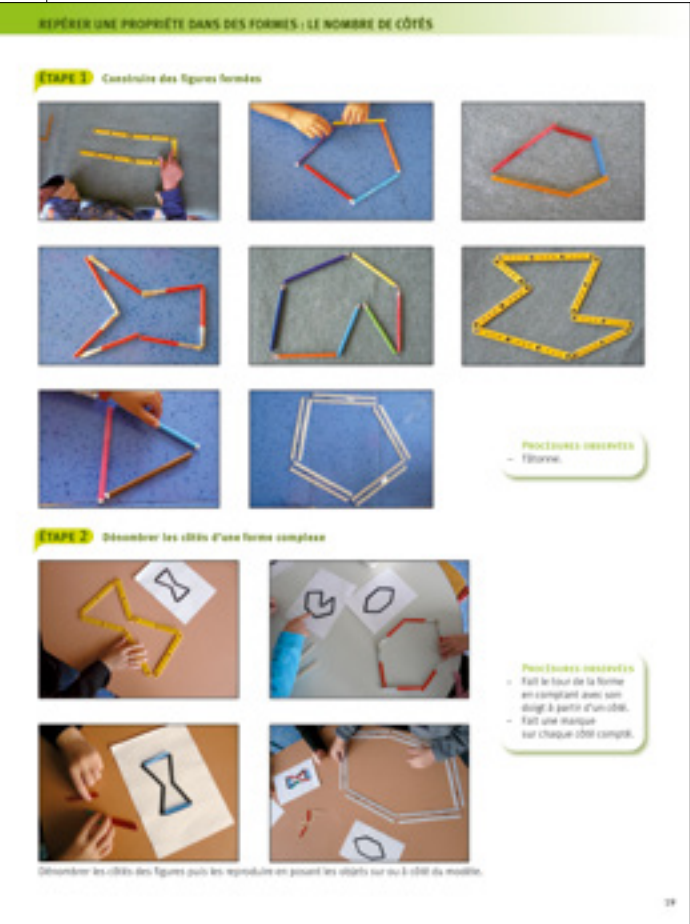
**Vers les maths GS**  
Dossier de 208 pages A4.  
**ISBN 978-2-909295-55-8** **55 €**



Moyenne Section. Les pages 22 et 23



Grande Section. La page 18



Grande Section. La page 19

# SOMMAIRE

## VERS LES MATHS MOYENNE SECTION

**Période 1: septembre-octobre**  
Mémoriser la suite des nombres  
Reconnaître des petites quantités  
Résoudre des problèmes de quantités  
Différencier des formes simples  
Se situer dans l'espace et situer des objets par rapport à soi  
Reconnaître des petites quantités

RITUELS POUR APPRENDRE À COMPTER  
JEUX MATHÉMATIQUES (pour chaque  
période)

**Période 2 : novembre-décembre**  
Reconnaître, classer et nommer des formes simples  
Situer des objets par rapport à des repères stables  
Dénombrer une quantité  
Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée  
Décomposer le nombre 4  
Comparer et ranger des objets selon leur taille  
Dénombrer une quantité  
Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée  
Comparer des quantités

**Période 3 : janvier-février**  
 Dénombrer une quantité  
 Mémoriser la suite des nombres  
 Résoudre des problèmes de quantités  
 Décomposer le nombre 5  
 Reproduire un assemblage de formes  
 Résoudre des problèmes de quantités  
 Se repérer dans l'espace d'une page

**Période 4 : mars-avril**  
 Comparer des quantités  
 Dessiner des formes simples  
 Résoudre des problèmes de quantités  
 Suivre, décrire et représenter un parcours

**Période 5 : mai-juin**  
 Dénombrer une quantité  
 Associer le nom des nombres connus  
 avec leur écriture chiffrée  
 Comparer et ranger des objets selon  
 leur masse  
 Résoudre des problèmes de quantités  
 Résoudre des problèmes de partages  
 Se repérer dans un quadrillage

# SOMMAIRE

## VERS LES MATHS GRANDE SECTION

**Période 1 : septembre-octobre**  
Différencier et classer des formes simples  
Reproduire un assemblage de formes simples  
Reconnaître des petites quantités  
Dénombrer des quantités jusqu'à 5  
Décomposer le nombre 4  
Se repérer dans l'espace d'une page  
Résoudre des problèmes de partages  
Organiser sa recherche

JEUX MATHÉMATIQUES  
RITUELS POUR APPRENDRE À COMPTER  
(pour chaque période)

**Période 2 : novembre-décembre**  
 Décomposer le nombre 5  
 Résoudre des problèmes : recherche de compléments  
 Comparer et ranger des objets selon leur taille  
 Suivre, décrire et représenter un parcours  
 Résoudre des problèmes de quantités  
 Dénombrer une quantité jusqu'à 10  
 Dénombrer, mémoriser une quantité  
 Chercher toutes les solutions à un problème

**Période 3 : janvier-février**  
 Reproduire un assemblage de formes  
 Dénombrer une quantité jusqu'à 10  
 Exprimer la position des objets dans l'espace  
 Comparer des quantités  
 Chercher toutes les solutions à un problème

**Période 4 : mars-avril**  
 Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée  
 Utiliser un instrument : la règle  
 Reconnaître, classer et nommer des formes simples  
 Résoudre des problèmes de quantités  
 Suivre, décrire et représenter un parcours  
 Résoudre des problèmes à l'aide d'un dessin

**Période 5 : mai-juin**  
Résoudre des problèmes de partages  
Décomposer le nombre 10  
Résoudre des problèmes de quantités  
Reproduire un assemblage de solides  
Comparer et ranger des objets selon leur masse  
Se repérer dans un quadrillage  
Résoudre des problèmes de déductions  
Résoudre des problèmes





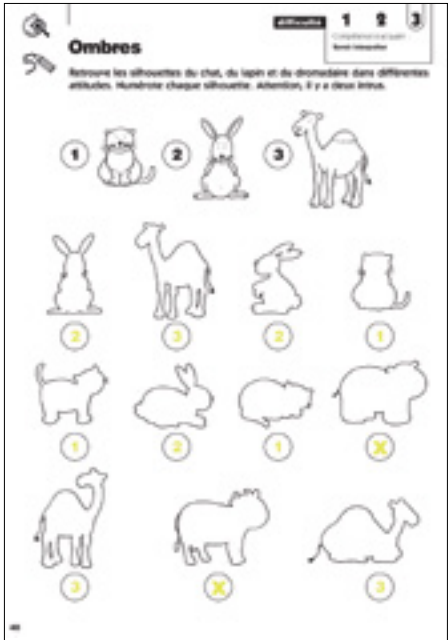
**70 jeux de logique 2 à 6 ans**  
Dossier de 80 pages A4 comprenant :  
• les indications pédagogiques,  
• 63 jeux de logique,  
• 7 évaluations.  
ISBN 978-2-909295-82-4 **30 €**

**77 jeux de logique 6 à 8 ans**  
Dossier de 84 pages A4 comprenant :  
• les indications pédagogiques,  
• 63 jeux de logique,  
• 14 évaluations.  
ISBN 978-2-909295-40-4 **30 €**

**Se construire par le jeu, réussir grâce à lui. Pour l'enfant de 2 à 8 ans, la manière la plus efficace de découvrir le monde est le jeu. Par des jeux faisant appel au sens logique, nous pouvons donner à l'enfant, dès 2 ans, les moyens de développer ses capacités de raisonnement.**

**Le travail personnel favorisé**  
Chaque activité est conçue pour pouvoir être résolue par un enfant seul, avec ou sans l'aide de l'adulte. Les consignes sont volontairement succinctes et simples.

**L'enfant en position de recherche active**  
Il participe en trouvant lui-même la solution après différents tâtonnements. Les jeux de logique inédits de ces 2 dossiers sont classés d'après 7 étapes du savoir-apprendre : savoir observer, savoir découvrir les lois de la nature, savoir organiser, savoir interpréter, savoir choisir, savoir créer à partir d'une règle, savoir comprendre.



70 jeux de logique. La page 40

**C'est par les acquisitions successives des différentes compétences que l'enfant progresse**  
Pour chaque étape, 3 types de jeux différents sont proposés. Chaque type de jeux est décliné à 3 degrés de difficulté progressive permettant une véritable pédagogie différenciée au sein de la classe.

**Des évaluations présentes tout au long de l'apprentissage**  
À la fin de chaque étape, une évaluation normative est proposée. Avant de passer à une nouvelle compétence, l'enseignant cernera ainsi facilement les acquis précis de chacun.

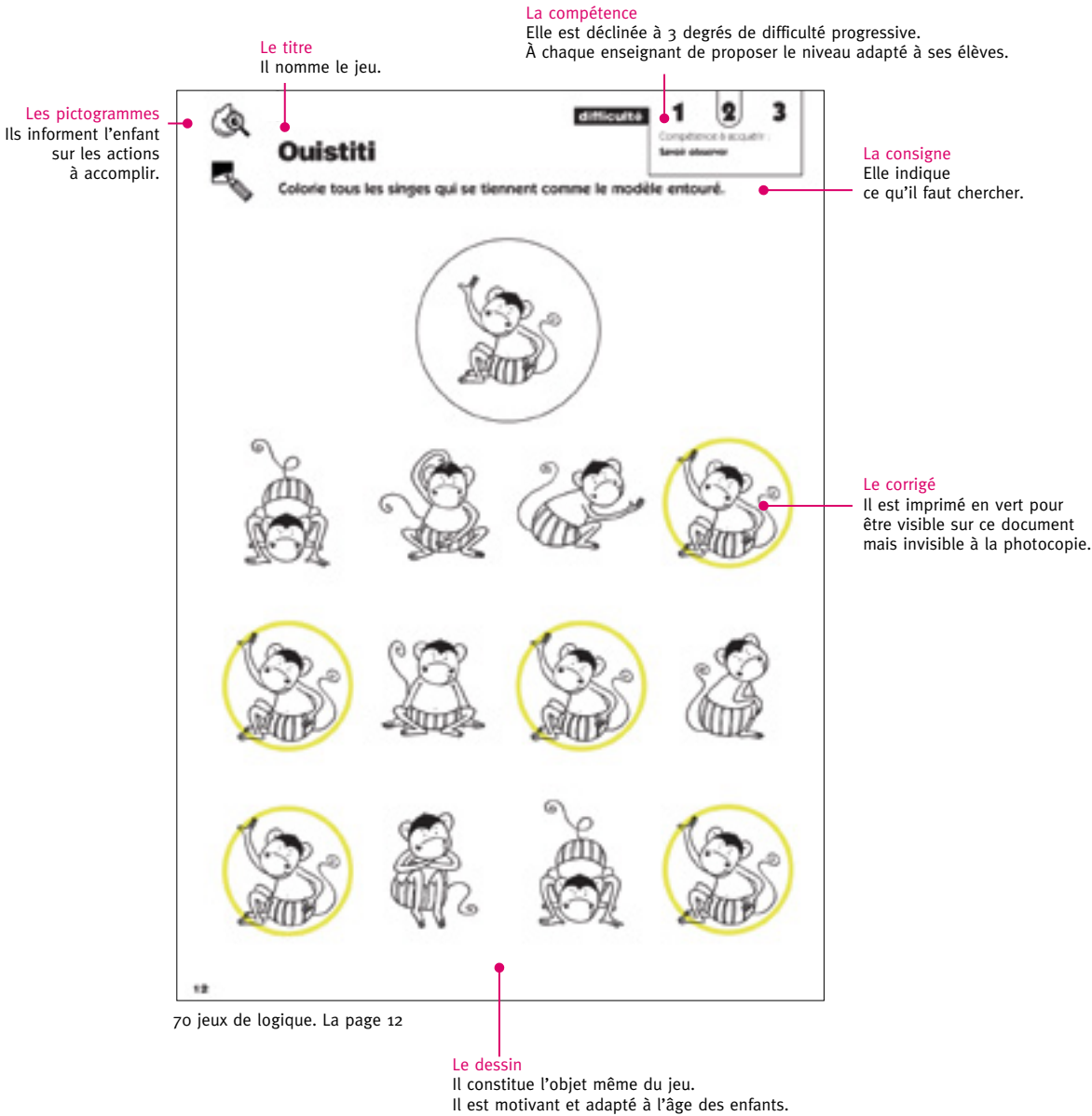


77 jeux de logique. La page 28

## SOMMAIRE

## SOMMAIRE

<b>70 JEUX DE LOGIQUE PS-MS-GS</b> <ul style="list-style-type: none"><li><b>1. Savoir observer</b><ul style="list-style-type: none"><li>9 jeux de difficulté progressive</li><li>3 pour la PS</li><li>3 pour la MS</li><li>3 pour la GS</li><li>1 évaluation</li></ul></li><li><b>2. Savoir découvrir les lois de la nature</b><ul style="list-style-type: none"><li>9 jeux de difficulté progressive</li><li>3 pour la PS</li><li>3 pour la MS</li><li>3 pour la GS</li><li>1 évaluation</li></ul></li><li><b>3. Savoir organiser</b><ul style="list-style-type: none"><li>Mise en formes</li><li>Placements</li><li>Codages</li><li>Le titre (évaluation 5)</li><li>Triangles (évaluation 6)</li></ul></li><li><b>4. Savoir interpréter</b><ul style="list-style-type: none"><li>9 jeux de difficulté progressive</li><li>3 pour la PS</li><li>3 pour la MS</li><li>3 pour la GS</li><li>1 évaluation</li></ul></li><li><b>5. Savoir choisir</b><ul style="list-style-type: none"><li>9 jeux de difficulté progressive</li><li>3 pour la PS</li><li>3 pour la MS</li><li>3 pour la GS</li><li>1 évaluation</li></ul></li><li><b>6. Savoir créer à partir d'une règle</b><ul style="list-style-type: none"><li>9 jeux de difficulté progressive</li><li>3 pour la PS</li><li>3 pour la MS</li><li>3 pour la GS</li><li>1 évaluation</li></ul></li></ul>	<b>77 JEUX DE LOGIQUE CP-CE1-CE2</b> <ul style="list-style-type: none"><li><b>1. Savoir observer</b><ul style="list-style-type: none"><li>Progression</li><li>Différences</li><li>Le guilli-toc</li><li>Les jumeaux (évaluation 1)</li><li>Points (évaluation 2)</li></ul></li><li><b>2. Savoir découvrir les lois de la nature</b><ul style="list-style-type: none"><li>Anomalies</li><li>Familles</li><li>Collections</li><li>L'igloo (évaluation 3)</li><li>Saute-mouton (évaluation 4)</li></ul></li><li><b>3. Savoir organiser</b><ul style="list-style-type: none"><li>Mise en formes</li><li>Placements</li><li>Codages</li><li>Le titre (évaluation 5)</li><li>Triangles (évaluation 6)</li></ul></li><li><b>4. Savoir interpréter</b><ul style="list-style-type: none"><li>Positions</li><li>Positif-négatif</li><li>Points de vues</li><li>Les photos (évaluation 7)</li><li>Chiffres et lettres (évaluation 8)</li></ul></li><li><b>5. Savoir choisir</b><ul style="list-style-type: none"><li>Devant-derrrière</li><li>Le bon parcours</li><li>Point commun</li><li>Dessus-dessous (évaluation 9)</li><li>Carnaval (évaluation 10)</li></ul></li><li><b>6. Savoir créer à partir d'une règle</b><ul style="list-style-type: none"><li>Algorithmes</li><li>Trames</li><li>Suites logiques</li><li>Le parcours (évaluation 11)</li><li>Balles (évaluation 12)</li></ul></li><li><b>7. Savoir comprendre</b><ul style="list-style-type: none"><li>Paroles</li><li>Sans paroles</li><li>B.D.</li><li>La récré (évaluation 13)</li><li>Portraits (évaluation 14)</li></ul></li></ul>
--	---



70 jeux de logique. La page 12





**333 jeux de logique 8 à 13 ans**  
Dossier de 104 pages A4 comprenant :  
• les indications pédagogiques,  
• 333 jeux de logique,  
• la feuille de route.  
**ISBN 978-2-909295-68-8** **30 €**

**222 jeux de logique 8 à 13 ans**  
Dossier de 96 pages A4 comprenant :  
• les indications pédagogiques,  
• 222 jeux de logique,  
• la feuille de route.  
**ISBN 978-2-909295-69-5** **30 €**

L'élaboration d'une stratégie personnelle basée sur sa logique propre passe par une pratique répétée et ainsi affinée de raisonnements similaires et gradués. Elle développe une autosatisfaction de la réussite. Recommencer, c'est aller plus vite pour aller plus loin. L'expérience doit servir la progression et l'évolution vers une résolution efficace et réussie.

#### Les 7 savoir-apprendre

**333 jeux de logique** et **222 jeux de logique** développent les savoir-apprendre travaillés dans **70 et 77 jeux de logique** (cycles 1 et 2). Ils ouvrent d'autres horizons à des enfants plus âgés ayant déjà un vécu d'acquis mécaniques et autonomes. Par leur nombre, les jeux créent des automatismes bénéfiques à une progression plus poussée et entraînent les enfants à une gymnastique d'esprit posée et réfléchie.

#### Deux volumes pour développer les 7 savoir-apprendre

**333 jeux de logique** est consacré aux 4 premiers savoir-apprendre (observer, découvrir les lois de la nature, organiser, interpréter) alors que **222 jeux de logique** se rapporte aux 3 derniers (choisir, créer à partir d'une règle, comprendre) enrichi d'un dossier Codages/décodages. Ces compétences sont déclinées sur divers domaines. Les 2 volumes regroupent des jeux de logique aussi bien mathématiques (géométrie, mesures, dénombrements, intervalles, déplacements...) que langagiers (vocabulaire, syntaxe...), visuels (superposition, anticipation...) ou ludiques (damiers, poker, bataille navale...). S'ils font appel parfois à des connaissances ciblées, ils constituent également un réservoir de savoir-être et de bon sens.

#### Les 5 niveaux et les casse-tête

► Je me lance. Je me concentre et j'essaie de comprendre la problématique posée.  
►► Je me débrouille. Je cherche et je trouve une stratégie à adopter.  
►►► Je m'entraîne. J'apprivoise les mécanismes du raisonnement. Je suis méthodique.  
►►►► Je progresse. J'affine les recherches grâce aux automatismes acquis. J'exploite mes possibilités.  
►►►►► J'assume. Je persévère car j'ai pris goût à la réussite malgré la difficulté.  
⚙️ Je suis au top. J'en redemande et j'applique ce que j'ai expérimenté à une problématique similaire.

#### Une feuille de route A3 pour chaque volume

Afin de permettre une utilisation de l'ouvrage en autonomie, le sommaire sert à la fois de repère de pages et de feuille de route pour l'élève. Celui-ci colorie les numéros des jeux au fur et à mesure de son avancée. Il peut nuancer ses résultats en optant pour une graduation des couleurs (vert « J'ai réussi », jaune « J'ai peiné et j'y suis presque arrivé », rouge « Je dois y revenir ») mais aussi estimer le temps consacré à la résolution voire donner son avis sur l'intérêt porté à l'exercice.

Le numéro du jeu  
Il est utile dans l'exploitation de la feuille de route.

Le titre  
Il résume le contenu des jeux de la page.

Le dessin  
Il appuie l'énoncé.

La consigne  
Elle dit ce qu'il faut faire.

Le niveau  
Il situe l'enfant dans sa progression de la notion.  
Il y a 6 niveaux de difficulté progressive.

La pagination  
Elle permet à l'élève de repérer aisément la page du corrigé dans le cadre d'une utilisation en autonomie avec mise à disposition de l'ouvrage.

La compétence  
Elle situe le jeu dans la progression des savoir-apprendre.

L'énoncé  
Il installe la problématique.

Le corrigé  
Il est imprimé en vert pour être visible sur ce document mais invisible à la photocopie.

L'aide  
Elle donne des pistes de résolution.  
Elle guide l'enfant en panne de logique.

**jeu de logique 110**

**Je pèse mes mots**

Charlotte a fait des courses au supermarché : un filet de pommes de terre, un bocal de confit de canard et une bouteille d'eau minérale. À vélo, elle répartit ses achats sur les 2 sachets de son guidon de façon à ne pas être déséquilibrée lors du transport. Sachant que la bouteille d'eau pèse 1500 grammes et que les autres aliments pèsent 1000 g et 2500 g, déduis le poids du bocal et du filet en observant l'illustration. Le filet de pommes de terre pèse 9500 gr et le bocal de confit de canard pèse 1000 g.

**aide**  
Sur une balance, le filet de pommes de terre équilibre la bouteille de 1500 g et le bocal : le filet est donc plus lourd que la bouteille et que le bocal.

**jeu de logique 111**

**jeu de logique 112**

**jeu de logique 113**

333 jeux de logique. La page 40

## SOMMAIRE

### 333 JEUX DE LOGIQUE

- 1. Observer**
- pour discriminer (27 jeux)
  - les lettres (15 jeux)
  - les mots (20 jeux)
  - les phrases (17 jeux)
  - pour superposer (17 jeux)

**2. Découvrir les lois de la nature**

- les mesures (13 jeux)
- les pesées (25 jeux)
- les durées (16 jeux)
- les menaces (6 jeux)
- les astuces (19 jeux)

### 3. Organiser

- une construction plane (32 jeux)
- un dénombrement (16 jeux)
- un pavage (27 jeux)
- les informations (23 jeux)

### 4. Interpréter

- dans le plan (9 jeux)
- un pavage (11 jeux)
- dans l'espace (13 jeux)
- un angle de vue (9 jeux)
- des intervalles (18 jeux)

### 222 JEUX DE LOGIQUE

#### 5. Choisir

- le sens de lecture (5 jeux)
- un ordre (11 jeux)
- un parcours (15 jeux)
- un circuit (8 jeux)
- une stratégie (4 jeux)
- une manipulation (17 jeux)
- des actions successives (12 jeux)

#### 6. Créer à partir d'une règle

- simple (28 jeux)
- complexe (21 jeux)
- et d'indices (21 jeux)

### 7. Comprendre

- les rapports entre les mots (15 jeux)
- une règle (14 jeux)
- une série (9 jeux)
- l'implicite (42 jeux)

### 8. Codages/Décodages





Du CE1 au CM2  
ASH • Orthophonie

Auteure **Élisabeth Schneider**  
Illustrateur **Mathias Gally**

66 problèmes de logique

Apprendre à raisonner



La résolution de problèmes constitue la clé de voûte de la didactique des mathématiques. L'ambition de la situation-problème est d'apprendre à raisonner. On peut dire qu'il y a problème quand il y a recherche.

Mise en place de méthodologies

L'enfant n'est pas enfermé dans une technique de pensée unique. Différentes méthodes de résolution peuvent convenir : mise en place d'hypothèses successives, déduction pure. À chaque élève, à chaque problème, ses stratégies propres dans une optique d'efficacité où le statut de l'erreur est réhabilité.

Participation à la constitution d'une culture humaniste

Chaque problème se rattache à une discipline des programmes (Littérature, Maths, EPS, Sciences, Histoire, Géographie, Culture humaniste, Arts, Instruction civique). Quelques-uns peuvent être des lanceurs pour des séances. Certains peuvent enrichir des thèmes abordés qui ne sont pas forcément au programme. D'autres suscitent la curiosité des élèves.

Graduation progressive des difficultés

Cette approche en douceur du raisonnement mathématique va amener l'enfant, sans qu'il s'en rende réellement compte, à affronter avec succès des situations de plus en plus complexes. Il y a 6 niveaux de difficulté progressive. 20 problèmes sont déclinés à 2 niveaux différents de difficulté pour permettre une différenciation. Le même sujet est proposé en une version allégée pour les enfants en difficulté de raisonnement logique et de lecture fine et en une version plus conséquente pour les autres.

Obligation d'une lecture fine de l'énoncé

L'élève lit pour résoudre une situation-problème. Il doit connaître le vocabulaire, comprendre l'organisation du texte, intégrer les indices du dessin. La mise en relation de certaines données amène à la résolution.

■ Initiation

Elle se déroulera d'abord oralement et collectivement, textes au tableau si nécessaire.  
Le 1<sup>er</sup> problème sera le plus simple possible, sa réponse évidente.

0

Poissons records

Les poissons peuvent atteindre des poids démesurés qu'on ne soupçonne pas en regardant l'étal du poissonnier.  
Quel poisson correspond à un poids maximal de 15 kg, 25 kg ou 45 kg ?  
On sait que :  
1. Le poids du brochet se situe entre celui de la truite et celui du poisson de mer.  
2. Le saumon peut peser le poids de 3 truites.

Raisonnement. D'après 1., le brochet pèse 25 kg. Le saumon étant plus lourd que 3 truites d'après 2., la truite est la moins lourde. Et le saumon est bien le poisson de mer dont il est question dans 1. !  
On peut également faire constater que 45 = 15 + 15 + 15 ou même 45 = 3 x 15.  
Faire résumer. Le brochet peut peser 25 kg, la truite 15 kg et le saumon 45 kg.

Présentation. Un extrait de la page 4

66 problèmes de logique 7 à 10 ans  
Dossier de 96 pages A4 comprenant :  
• les indications pédagogiques,  
• 66 problèmes de logique.  
ISBN 978-2-909295-64-0

30 €

Le titre  
Il nomme la situation-problème.

Le pictogramme  
Présent ici (l'œil ouvert), il informe qu'il faut tenir compte du dessin pour résoudre le problème. Lorsqu'il est absent, le dessin est purement illustratif.

Le degré de difficulté  
Il permet de classer les problèmes selon une progression (de 1 à 6).

Le symbole  
Désigné par une lettre (G pour géographie, C pour culture humaniste), il précise les disciplines des programmes abordées.

La consigne  
Elle indique ce qu'il faut chercher.

L'énoncé  
Il intègre des indices nécessaires à la résolution.

Le dessin  
Il peut n'être qu'illustratif. Il peut aussi aider à la résolution en comportant des indices visuels.

5 Habitats nomades



Une émission télévisée nous présente quatre enfants issus de familles de nomades originaires de différents pays.

Attribue son prénom à chaque personnage représenté devant son habitat, le nom de son habitation, son pays et le métier de ses parents en t'aidant des indices suivants :

1. Akavak habite la construction du Groenland en forme de dôme et formée de blocs de neige.

2. Les parents de Chimgee recouvrent une structure en bois de feutre de laine. Une belle porte en bois décorée donne accès à cette pièce équipée d'un poêle pour affronter les hivers rigoureux.

3. Les chasseurs de bisons construisent leur habitation avec des perches en bois et les couvrent d'une toile.

4. Toutes les habitations présentées dans l'émission ont une base ronde sauf la roulotte des parents d'Olga. Pour déménager, pas besoin de la démonter comme la yourte mongole ou le tipi de Yakari, indien d'Amérique du Nord : elle possède des roues.

5. Les pêcheurs sont obligés de creuser un trou dans la banquise à proximité de leur igloo.

6. Les clowns allemands changent souvent de ville.

7. Élever des chevaux nécessite une grande mobilité car il faut sans cesse chercher de nouveaux pâturages.



Prénom	Chimgee	Akavak	Yakari	Olga
Habitation	yourte	igloo	tipi	roulotte
Pays	Mongolie	Groenland	Amérique du Nord	Allemagne
Métiers	éleveurs de chevaux	pêcheurs	chasseurs de bisons	clowns

Aide tableau  
Prénoms  
Habitat  
Pays  
Métiers

Akavak - Chimgee - Olga - Yakari  
igloo - roulotte - tipi - yourte  
Allemagne - Amérique du Nord - Groenland - Mongolie  
chasseurs de bisons - clowns - éleveurs de chevaux - pêcheurs

Aide vocabulaire  
Nomade Qui se déplace avec son habitation.  
Dôme En forme de demi-sphère.  
Structure Base d'assemblage.  
Feutre de laine Etoffe épaisse non tissée en poils de moutons.  
Banquise Couche de glace formée par congélation de l'eau de mer dans les régions polaires.  
Mobilité Capacité à bouger, à déménager.



La page 75

Les aides  
L'aide tableau synthétise les indices et facilite la solution.  
L'aide vocabulaire définit les mots difficiles et facilite la compréhension de l'énoncé.

SOMMAIRE

Présentation

Difficulté 1  
14 problèmes

Difficulté 2  
14 problèmes

Difficulté 3  
14 problèmes

Difficulté 4  
14 problèmes

Difficulté 5  
15 problèmes

Difficulté 6  
15 problèmes

40 | Accès Éditions

Mathématiques | 41



CE2 • CM1 • CM2

6<sup>e</sup> • 5<sup>e</sup>

ASH • Orthophonie

Auteurs **Élisabeth Schneider**  
**et Jean-Bernard Schneider**

Illustrateur **Étienne Jung**

83 problèmes de logique

Apprendre à raisonner

Enseignants  
Orthophonistes  
Éducateurs

Auteur **Thierry Gangloff**

Fiche Express

Logiciel Fiche Express

Créer rapidement ses documents

L'absence voulue de tout calcul oblige l'enfant à se concentrer uniquement sur le raisonnement mathématique pur. L'objectif final est d'aider chaque enfant à comprendre comment il raisonne.

Le degré de difficulté

Il permet de classer les problèmes selon une progression (de 1 à 6).

Le titre

Il nomme la situation-problème.

Le pictogramme

Présent ici (l'œil ouvert), il informe qu'il faut tenir compte du dessin pour résoudre le problème.

L'énoncé

Il intègre des indices nécessaires à la résolution.

Le dessin

Il peut n'être qu'illustratif. Il peut aussi aider à la résolution en comportant des indices.

La consigne

Elle indique ce qu'il faut chercher.

L'aide

Elle est représentée par le tableau de vérité, qui synthétise les indices et permet de visualiser la solution.

Où suis-je ?

L'homme derrière moi a un parapluie plus grand que celui de Vivien.

Celui qui se tient devant moi a un chapeau plus petit que celui de Prosper.

Peux-tu me retrouver ?

Peux-tu dire où sont placés Arnaud, Prosper et Vivien ?

Pour t'aider, voici un tableau de vérité :

	1	2	3	4
Moi	0	0	1	0
Vivien	0	1	0	0
Prosper	1	0	0	0
Arnaud	0	0	0	1

Puis rédige ta solution de l'énigme :

Voici les noms des personnages de gauche à droite :

d'abord Prosper, puis Vivien, ensuite moi, enfin Arnaud.

Peut-être bien se résoudre sans tableau.

Il faut constater deux choses sur le dessin :

- les chapeaux vont du plus grand au plus petit :
- les parapluies vont du plus petit au plus grand.

Moi, je ne suis ni le dernier (1<sup>re</sup> affirmation) ni le premier (2<sup>re</sup> affirmation) : je suis donc le n° 2 ou 3.

Pour que celui qui est devant moi ait un chapeau plus petit qu'un autre, il faut qu'il ait quelque chose devant lui : donc, je suis le n° 3.

Derrière moi, ce n'est pas Vivien ni Prosper : Arnaud est donc le n° 4.

Prosper est le n° 1 et Vivien le 2.

La rédaction de la solution

Elle doit être soignée et découler de la lecture du tableau de vérité.

Le corrigé

Il est imprimé en vert pour être visible sur ce document mais invisible à la photocopie.

**83 problèmes de logique 8 à 13 ans**  
Dossier de 96 pages A4 comprenant :  
• les indications pédagogiques,  
• 75 problèmes de logique  
et 8 problèmes « À l'envers ».  
ISBN 978-2-909295-39-8 **30 €**

Créer des fiches pédagogiques destinées aux élèves représente souvent un travail important dans bien des cas spécifiques à notre métier. **Fiche Express** apporte des réponses adaptées à ces fastidieux problèmes de mise en page.

**Fiche Express** permet de créer rapidement des fiches et de les imprimer. Vous voulez créer des mots croisés illustrés ? Avec un peu d'entraînement, il suffit de deux minutes pour obtenir le résultat ci-dessous. Peut-être voulez-vous réaliser une affiche ? Pas de problème avec **Fiche Express** : utilisez très simplement votre imprimante A4 pour créer des affiches ayant au maximum deux mètres de large.

**De nombreux outils**  
Voyez la liste ci-dessous, qui couvre une bonne partie du domaine de l'enseignement. Les outils sont régulièrement améliorés et des nouveautés sont régulièrement publiées sur le site. Pour vous aider dans l'apprentissage, **Fiche Express** dispose d'un manuel imprimable (au format PDF), d'une aide en ligne puissante et d'un didacticiel.

**Fantastique base de données**  
**Fiche Express** contient une base de données modifiable de 944 mots illustrés en couleur, en noir et blanc et en monochrome. Les mots sont classés par phonétique, orthographe, thèmes, difficulté, déterminant. Ils sont prédécoupés en syllabes. Ils proviennent du logiciel **Jeux de mots** et du dossier **Lecture plus**. Le logiciel propose en outre 40 dessins amusants représentant notre mascotte pour égayer vos présentations.

**www.fiche-express.com**  
Venez sur notre site pour découvrir **Fiche Express** ! De plus en plus d'enseignants l'utilisent dans leur travail quotidien. Découvrez les contributions des uns ou des autres... Vous y trouverez aussi la démonstration à télécharger. L'achat du logiciel vous donne droit aux mises à jour gratuites, qui paraissent à chaque amélioration du logiciel.

**La configuration**  
PC équipés de Windows 98, 2000, XP, Vista ou Windows 7.  
**La licence «établissement»** Cette licence autorise la duplication du logiciel sur 30 ordinateurs ainsi que son utilisation à domicile pour les membres de l'établissement, selon les termes de l'accord de licence fourni.  
**La licence «personnelle»** Cette licence est exclusivement réservée aux orthophonistes ou aux enseignants achetant le produit avec leurs fonds propres.

## SOMMAIRE

### Liste des outils

Mémo  
Ligne  
Ligne brisée  
Courbe de Bézier  
Texte  
Image  
Grille  
Pagination  
QCM  
Quadrillage  
Plot  
Axe

Liste de mots  
Étiquette  
Afficheur de liste  
Texte à trous  
Grammaire  
Liste de phrases  
Silhouette  
Mots croisés  
Mots mêlés  
Glyphe  
Opération  
Graphe  
Forme

Fraction  
Camembert  
Montre  
Dé  
Éprouvette  
Cube décimal  
Boulrier  
Pièces en Euros  
Billets en Euros  
Masses marquées  
Points à relier  
Thermomètre  
Cercle

Parallélogramme  
Triangle  
Trapèze  
Losange  
Polygone  
Liste personnelle  
Planche d'étiquettes

**www.fiche-express.com**  
**pour les nouveautés**

42 | Accès Éditions

Mathématiques | 43





De la PS au Collège  
ASH • Orthophonie

Auteur **Gérard Brasseur**  
Illustrateurs **Caro et Laurent Salles**

# 55, 101 et 123 jeux de nombres

Développer  
le goût de  
la recherche  
mathématique



**55, 101 et 123 jeux de nombres** proposent à l'enfant une nouvelle manière d'être en contact avec les éléments mathématiques : découvrir le plaisir de jouer avec sa pensée pour montrer ses capacités, chercher une stratégie gagnante, décrypter des codages et résoudre des énigmes.

## Des jeux motivants, variés, favorisant le travail autonome de l'enfant

Chaque type de jeu est décliné à 3 degrés de difficulté progressive facilitant la mise en œuvre d'une pédagogie différenciée et le travail personnel. Idéaux pour les activités de soutien et les travaux de groupe, ces dossiers offrent à l'élève un large éventail de possibilités allant de l'entraînement au calcul mental jusqu'aux activités de recherche sur les nombres.

## Développer les compétences de base

Les jeux proposés sont classés en 4 rubriques d'après les capacités à mettre en œuvre pour favoriser le développement des compétences numériques de l'enfant.

## Acquérir le sens des nombres

Les situations proposées permettent de nombreux tâtonnements et essais successifs. Peu à peu, l'enfant apprend à évaluer le résultat d'un calcul, à découvrir et à utiliser les propriétés numériques et opératoires, à traiter des données.

## Développer le goût de la recherche et l'esprit de déduction

La place importante laissée à la recherche permet à l'enfant d'exercer et d'évaluer ses capacités d'attention, d'observation, de persévérance et de logique. Il apprend ainsi à faire des recoupements, à émettre des hypothèses et à les vérifier, à traiter méthodiquement des données numériques, à mettre au point des stratégies efficaces.



### 55 jeux de nombres 2 à 6 ans

Dossier de 80 pages A4 comprenant :  
• les indications pédagogiques,  
• 13 situations de jeux et 42 activités,  
• 144 cartes à jouer.

ISBN 978-2-909295-81-7

35 €

### 101 jeux de nombres 6 à 8 ans

Dossier de 88 pages A4 comprenant :  
• les indications pédagogiques,  
• 101 jeux de nombres,  
• 10 fiches vierges.

ISBN 978-2-909295-41-1

30 €

### 123 jeux de nombres 8 à 13 ans

Dossier de 80 pages A4 comprenant :  
• les indications pédagogiques,  
• 123 jeux de nombres,  
• 6 fiches vierges.

ISBN 978-2-909295-36-7

30 €

### Complément jeu de cartes nombres 2 à 6 ans

144 cartes à jouer.

ISBN 978-2-916662-01-5

7 €



101 jeux de nombres. Le jeu n°100

## Les carrés casés

Consigne : Dans chaque grille, entoure les dix carrés formés de 4 cases dont la somme est égale à 100. Attention : plusieurs carrés peuvent se chevaucher.

Difficulté

1 2 3

compétences exercées : additionner rapidement

Jeu n° 23



45	30	25	5	15	60	5	25	10	5
5	35	40	50	25	10	30	40	25	30
45	10	15	25	10	60	25	10	30	35
60	20	30	50	5	20	15	5	25	20
25	35	10	20	25	10	30	30	40	45
45	5	20	30	5	15	30	10	30	15
5	45	15	25	25	30	5	10	25	50
15	25	15	25	25	30	10	75	40	15

Jeu n° 24

Aide : Pour aller plus vite, additionne d'abord les données de la grille. Si la somme est égale à 100, entoure les données de la grille. Si la somme est inférieure à 100, entoure les données de la grille. Si la somme est supérieure à 100, entoure les données de la grille.

25	20	20	5	15	35	15	10	25	35
35	40	20	35	25	25	30	40	45	5
40	15	35	10	5	5	40	20	15	35
5	50	20	5	35	50	15	45	25	5
40	5	40	10	60	10	50	15	30	50
25	40	15	15	30	20	15	20	25	5
60	15	45	15	5	60	15	35	20	30
30	25	35	30	50	15	25	45	35	25

123 jeux de nombres. Les jeux 23 et 24

## SOMMAIRE

### 55 JEUX DE NOMBRES PS-MS-GS

Identifier les nombres  
11 activités  
2 situations de jeu

Dénombrer  
8 situations de jeu  
9 activités

Comparer  
1 situation de jeu  
11 activités

Résoudre un problème  
2 situations de jeu  
11 activités

### 101 JEUX DE NOMBRES CP-CE1-CE2

Jeux d'observation et de reconnaissance  
25 jeux

Jeux de dénombrement et de calcul pensé  
32 jeux

Jeux de raisonnement et de logique  
36 jeux

Traitement de données numériques  
8 jeux

### 123 JEUX DE NOMBRES CE2-CM1-CM2

Connaissance et propriétés des nombres  
16 jeux

Propriétés opératoires et calcul rapide  
44 jeux

Jeux de déduction et d'observation  
46 jeux

Recherche et jeux pour la calculatrice  
17 jeux





De la PS au CM2

Auteur Équipe des conseillers  
pédagogiques en EPS du Bas-Rhin  
Illustratrice Caro

# Agir, vivre et pratiquer l'EPS

Développer  
les capacités  
motrices



Partir des attitudes spontanées des enfants pour les diversifier et arriver à des comportements moteurs spécifiques, telles sont les ambitions de ces 3 ouvrages complémentaires.

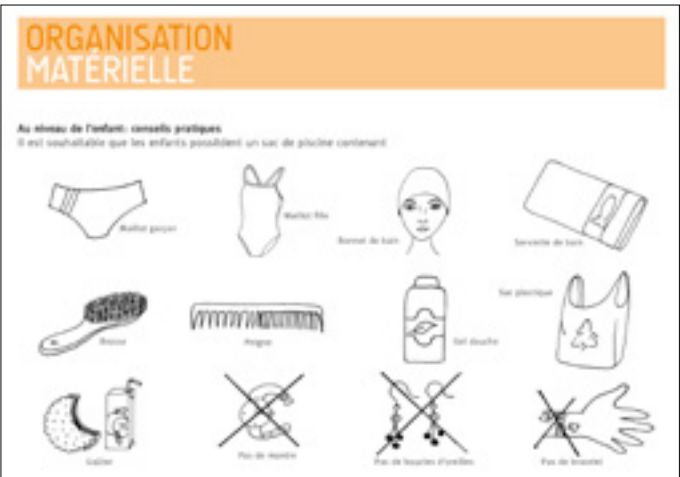
Ces 3 ouvrages permettent d'aborder les 4 compétences spécifiques de l'EPS.

- **réaliser une performance**: activités athlétiques, sauter, courir, lancer loin.
- **se déplacer dans différents types d'environnements**: nager, s'orienter.
- **conduire un jeu d'opposition individuel ou collectif**: jeux d'opposition, jeux collectifs.
- **concevoir et réaliser des actions à visées expressive, esthétique ou artistique**: gymnastique, gymnastique rythmique, danse.

Ces 3 ouvrages permettent la continuité des apprentissages de la Petite Section de maternelle au CM2.

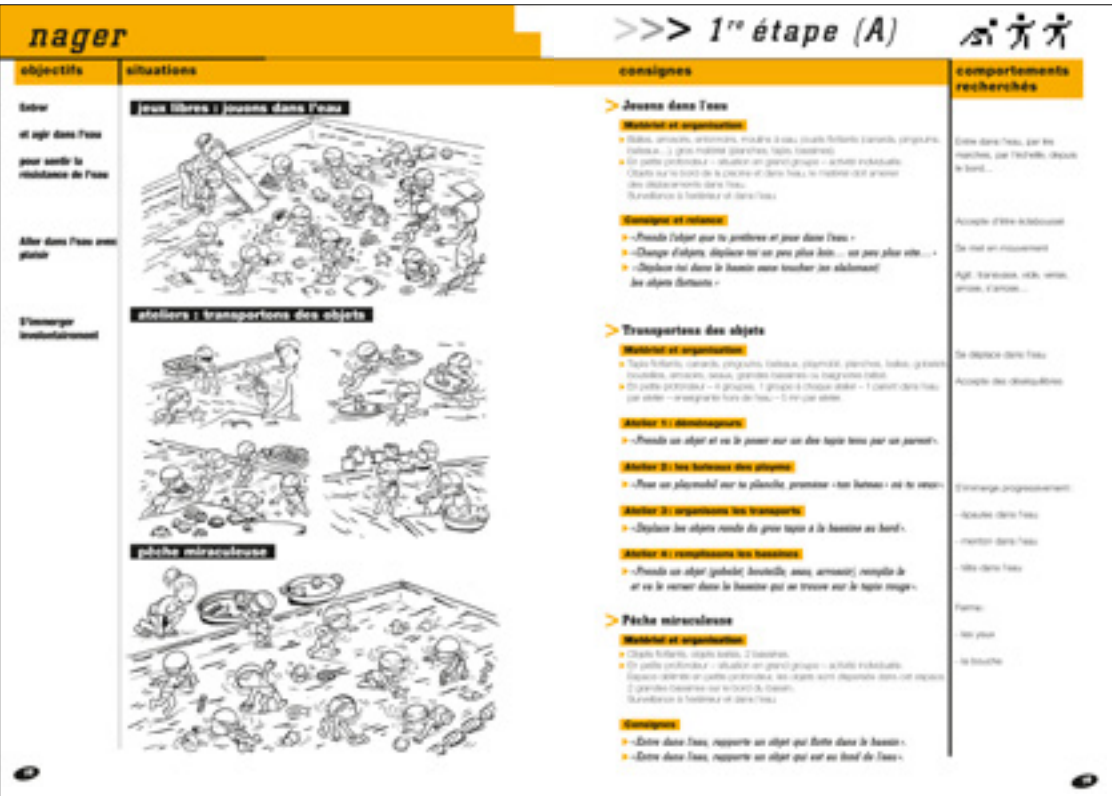
Chaque activité propose une entrée permettant de situer les possibilités des élèves et des situations d'apprentissage pour progresser.

Les consignes sont formulées à l'impératif en termes de tâches à réaliser: touche, lance, saute, pose, attrape, pousse, place, recule... Elles sont courtes, précises et adaptées à l'activité pratiquée.

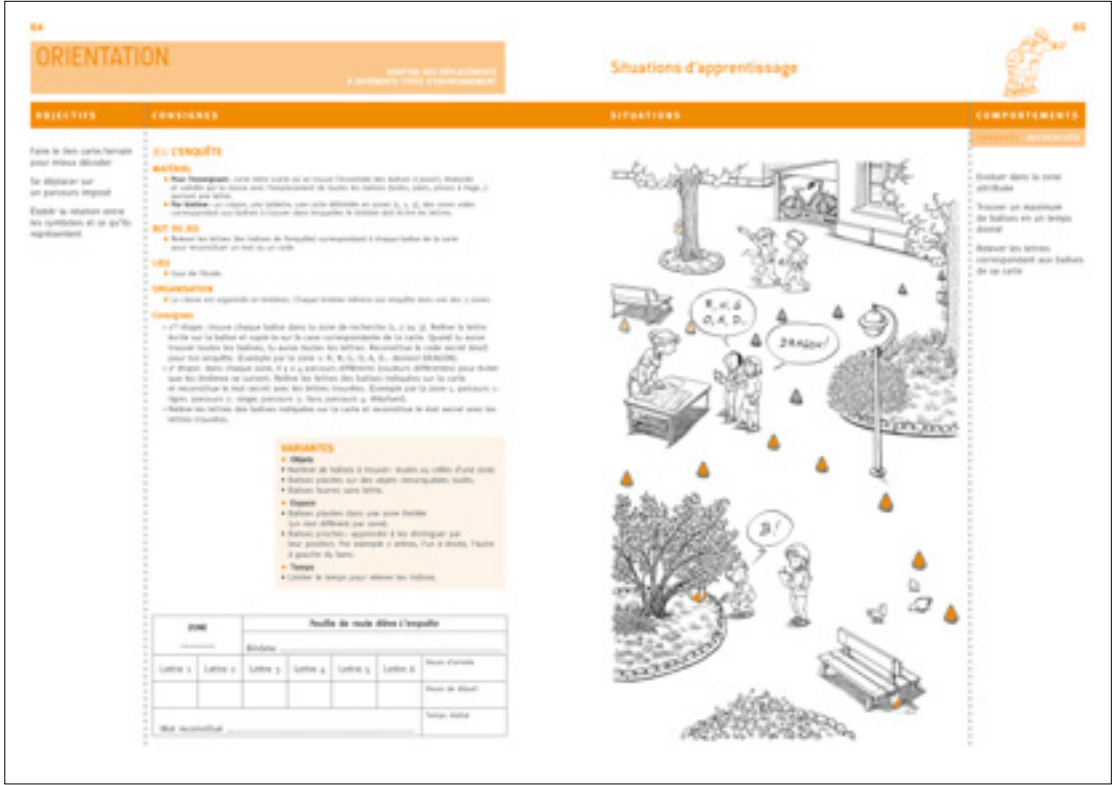


Vivre l'EPS. Un extrait de la page 76

	Nouvelle version enrichie de 48 pages. Nouvelle activité: nager	Baisse de prix
<b>AGIR dans le monde 2 à 6 ans</b> Dossier de 144 pages A4 comprenant: <ul style="list-style-type: none"><li>• les programmes de 2008,</li><li>• les 4 domaines de compétences,</li><li>• nos propositions pédagogiques,</li><li>• des listes de matériel.</li></ul> ISBN 978-2-909295-61-9	<b>30€</b>	<b>30€</b>
<b>Vivre l'EPS 6 à 8 ans</b> Dossier de 192 pages A4 comprenant: <ul style="list-style-type: none"><li>• les programmes de 2008,</li><li>• les 4 domaines de compétences,</li><li>• nos propositions pédagogiques,</li><li>• des listes de matériel.</li></ul> ISBN 978-2-909295-77-0	<b>30€</b>	<b>30€</b>
<b>Pratiquer l'EPS 8 à 12 ans</b> Dossier de 176 pages A4 comprenant: <ul style="list-style-type: none"><li>• les programmes de 2008,</li><li>• les 4 domaines de compétences,</li><li>• nos propositions pédagogiques,</li><li>• des listes de matériel.</li></ul> ISBN 978-2-909295-89-3	<b>30€</b>	<b>30€</b>



Agir dans le monde. Les pages 78 et 79



Vivre l'EPS. Les pages 64 et 65

## SOMMAIRE

Les programmes officiels Nos propositions	Se déplacer dans différents types d'environnements	Conduire un jeu d'opposition individuel ou collectif	Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, esthétique ou artistique
<b>Réaliser une performance</b> Cycles 1, 2 et 3 <ul style="list-style-type: none"><li>• courir</li><li>• sauter</li><li>• lancer</li></ul> • activités athlétiques Cycle 3 uniquement	Cycle 1 <ul style="list-style-type: none"><li>• grimper</li><li>• rouler</li><li>• piloter</li><li>• s'orienter</li><li>• nager</li></ul> Cycle 2 <ul style="list-style-type: none"><li>• s'orienter</li><li>• nager</li></ul> Cycle 3 <ul style="list-style-type: none"><li>• orientation</li><li>• patinage</li><li>• vélo</li></ul>	Cycle 1 <ul style="list-style-type: none"><li>• pousser - tirer</li><li>• jouer avec des partenaires</li></ul> Cycle 2 <ul style="list-style-type: none"><li>• jeux collectifs</li><li>• jeux d'opposition</li></ul> Cycle 3 <ul style="list-style-type: none"><li>• jeux collectifs</li><li>• rugby</li><li>• badminton</li><li>• jeux de lutte</li></ul>	Cycle 1 <ul style="list-style-type: none"><li>• manipuler</li><li>• danser</li></ul> Cycles 2 et 3 <ul style="list-style-type: none"><li>• gymnastique</li><li>• gymnastique rythmique</li><li>• danse</li></ul>





De la PS au CM2

Auteurs **Jean-Claude Sanchez, Jean-Bernard Schneider** et **Nicolas Brach**  
Illustratrices **Emmanuelle Di Martino** et **Anne Holl**

Construire  
le savoir-faire  
scientifiques



Comment aborder de manière réfléchie et non récurrente la découverte du monde du Vivant et de la Terre dans la continuité des cycles ?  
La collection **Sciences à vivre** a pour ambition de proposer une démarche identique et cohérente instaurant la continuité des apprentissages de la Petite Section au CM2 tout en facilitant des prises en charge et différenciées.

La collection **Sciences à vivre** se compose de 3 dossiers autonomes, un par cycle.  
Le principe d'organisation de **Sciences à vivre** permet d'articuler naturellement programmes et progressions dans la classe, dans le cycle et dans l'école. **Sciences à vivre** favorise la mise en place des projets d'école.  
Dans chaque dossier, il y a 3 modules d'apprentissages qui couvrent entièrement les programmes de 2008 en Sciences et Vie de la Terre.

**Sciences à vivre** se compose de 23 séquences s'articulant toutes de la même manière pour les 3 cycles.  
La séquence s'adresse à un niveau de classe précis. Elle propose des situations d'ancrage, de véritables démarches de séances s'appuyant sur des documents d'étude (34 au cycle 1, 53 au cycle 2 et 90 au cycle 3) et des évaluations.



Sciences à vivre Cycle 2. Un extrait de la page 97

<b>Sciences à vivre Cycle 1</b> Dossier de 176 pages A4. ISBN 978-2-909295-57-2	<b>50 €</b>	<b>Sciences à vivre Cycle 2</b> Dossier de 192 pages A4. ISBN 978-2-909295-66-4	<b>55 €</b>	<b>Sciences à vivre Cycle 3</b> Dossier de 248 pages A4. ISBN 978-2-909295-70-1	<b>60 €</b>
---	-------------	---	-------------	---	-------------

L'objectif conceptuel  
Il y en a 14 au total.  
On les retrouve  
dans le sommaire.

Les situations d'ancrage  
Elles constituent des pistes  
pour déclencher l'intérêt  
et la motivation  
dans votre classe.

La démarche scientifique  
Elle est déclinée  
en différentes étapes  
à partir de verbes d'action.  
La première étape  
est toujours constituée  
des représentations initiales  
des élèves à faire émerger  
et évoluer.

Le niveau de classe  
Il est indiqué pour  
chaque séquence.

La digestion		
<b>SITUATIONS D'ANCRAGE</b> • <b>Pages.</b> Collecter toutes sortes de dents d'homme, d'animal, de mollusque de dents... en vue d'une exposition et pour enrichir le DSD. Collecter les affiches sur l'hygiène des dents. • <b>Contes, albums.</b> Choisir les dents d'après les livres. « Les dents de la maman » de Jean-Pierre Guezennec. « Les dents de la maman » de Jean-Pierre Guezennec. « Les dents de la maman » de Jean-Pierre Guezennec. « Les dents de la maman » de Jean-Pierre Guezennec. • <b>Document 19.</b> Les dents de lait aux dents de sagesse. • <b>Document 20.</b> Les dents. • <b>Document 21.</b> Les dents.		
Représentations initiales	Matériel	Objectifs spécifiques
1 et 2. Individuellement. 3. En duo. 4. Collectivement.	Machoirs en plastique noir, des crânes, mousses, colle, papier des dents, fil à ret, ciseaux, moulin.	Observer les dents et percevoir l'existence de la dent humaine. Comparer la dent, la forme et l'organisation des dents dans la bouche.
Situations d'ancrage	Conditions proposées par le maître	Performances attendues chez l'élève
<b>REPRÉSENTATIONS INITIALES : ENVOIE DANS L'ACTIVITÉ</b> • <b>Document 19.</b> Les dents de lait aux dents de sagesse. • <b>Document 20.</b> Les dents. • <b>Document 21.</b> Les dents.	• <b>Document 19.</b> Les dents de lait aux dents de sagesse. • <b>Document 20.</b> Les dents. • <b>Document 21.</b> Les dents.	• <b>Document 19.</b> Les dents de lait aux dents de sagesse. • <b>Document 20.</b> Les dents. • <b>Document 21.</b> Les dents.
OBSERVER EXPÉRIMENTER	• <b>Document 19.</b> Les dents de lait aux dents de sagesse. • <b>Document 20.</b> Les dents. • <b>Document 21.</b> Les dents.	• <b>Document 19.</b> Les dents de lait aux dents de sagesse. • <b>Document 20.</b> Les dents. • <b>Document 21.</b> Les dents.
CONCLURE	• <b>Document 19.</b> Les dents de lait aux dents de sagesse. • <b>Document 20.</b> Les dents. • <b>Document 21.</b> Les dents.	• <b>Document 19.</b> Les dents de lait aux dents de sagesse. • <b>Document 20.</b> Les dents. • <b>Document 21.</b> Les dents.
OBSERVER EXPÉRIMENTER	• <b>Document 19.</b> Les dents de lait aux dents de sagesse. • <b>Document 20.</b> Les dents. • <b>Document 21.</b> Les dents.	• <b>Document 19.</b> Les dents de lait aux dents de sagesse. • <b>Document 20.</b> Les dents. • <b>Document 21.</b> Les dents.
CONCLURE	• <b>Document 19.</b> Les dents de lait aux dents de sagesse. • <b>Document 20.</b> Les dents. • <b>Document 21.</b> Les dents.	• <b>Document 19.</b> Les dents de lait aux dents de sagesse. • <b>Document 20.</b> Les dents. • <b>Document 21.</b> Les dents.
ÉVALUER	• <b>Document 19.</b> Les dents de lait aux dents de sagesse. • <b>Document 20.</b> Les dents. • <b>Document 21.</b> Les dents.	• <b>Document 19.</b> Les dents de lait aux dents de sagesse. • <b>Document 20.</b> Les dents. • <b>Document 21.</b> Les dents.

La séquence  
Elle est numérotée  
de 1 à 23 à l'intérieur  
de chaque cycle. L'intitulé  
de la séquence change  
selon le cycle.

Les performances  
attendues chez l'élève  
Ce sont les réactions,  
les réponses, les résultats,  
les interrogations qui viendraient  
de l'enfant.

Les conditions proposées  
par l'enseignant  
Elles indiquent les activités à mettre  
en œuvre pour permettre l'acquisition  
progressive du concept par l'élève.

Les pictogrammes  
Ils aident l'élève à se  
repérer visuellement.  
Ici j'observe et je lis.



L'encadré  
Il comporte un numéro qui identifie  
le document d'étude.

Le titre  
Il nomme l'activité.

Sciences à vivre Cycle 2. Les pages 98 et 99

## SOMMAIRE

**Présentation**  
Cycle 1 (24 pages)  
Cycle 2 (24 pages)  
Cycle 3 (24 pages)

**Manifestations de la vie animale et végétale**  
Cycle 1 (52 pages)  
Cycle 2 (56 pages)  
Cycle 3 (58 pages)  
1. Une fonction commune aux êtres vivants: la reproduction  
2. Une fonction commune aux êtres vivants: la croissance et le développement  
3. La nutrition: recherche et digestion des aliments  
4. Une fonction commune aux animaux et à l'homme: la locomotion  
5. Classification et détermination

**Le corps humain et l'éducation à la santé**  
Cycle 1 (58 pages)  
Cycle 2 (56 pages)  
Cycle 3 (56 pages)  
6. L'homme est responsable de son corps: hygiène, santé, maladie, sport...  
7. La digestion  
8. La respiration  
9. La circulation  
10. La reproduction humaine  
11. Les mécanismes du mouvement  
12. Les manifestations sensorielles

**La Terre, planète active: les êtres vivants dans leur milieu**  
Cycle 1 (42 pages)  
Cycle 2 (56 pages)  
Cycle 3 (70 pages)  
13. Rapports entre une espèce et son milieu  
14. Rôle de l'homme dans la nature: respect de l'environnement et développement durable





CP

Auteurs **Xavier Leroux, André Janson et Bernard Malczyk**  
Illustratrice **Anne Horrenberger**

# Temps et espace à vivre CP

Se repérer  
dans le temps  
et dans  
l'espace



**Nouveauté**  
Disponible à partir  
de mai 2013

**Temps et espace à vivre CP**  
Dossier de 112 pages A4 comprenant :  
• 1 DVD-Rom,  
• 6 cartes murales.  
**ISBN 978-2-909295-47-3** **45€**

**Comment aider l'enfant de CP à structurer son temps et son espace proches ?**  
**Temps et Espace à vivre CP** est construit autour d'une programmation annuelle découpée en 5 périodes de 6 séances chacune soit 30 séances.

Les activités sont impulsées par des courriers et des courriels émanant de Mathilde scolarisée en CP à Toulouse. Elle interpelle, questionne, propose des recherches, envoie des documents et en demande en retour. Tout au long de l'année scolaire, Mathilde va entraîner

les élèves à la faveur de ses déplacements et de ses interrogations dans un tour de France leur permettant des prises de repères sur leur pays. Ainsi ils percevront de manière vivante qu'ailleurs c'est différent et qu'avant c'était différent.



La première lettre de Mathilde. La page 9

**L'objet d'étude**  
Il permet de se situer dans l'ouvrage.

**L'intitulé de la séance**  
Il permet de savoir ce qui va être traité dans la séance.

**Les documents d'étude**  
La liste indique tous les documents nécessaires à la mise en œuvre de la séance.

**Le pictogramme**  
Il rappelle la possibilité de localiser une ville ou une région sur la carte murale de la classe.

**Le lexique**  
Il regroupe en les définissant tous les termes nouveaux abordés dans la séance. 61 termes sont proposés au CP.



Page destinée à l'enseignant. La page 8

**Le numéro de la séance**  
Il permet de se situer dans l'objet de l'étude.

**Les objectifs et les savoir-faire**  
Les 2 listes répertorient les objectifs visés et les savoir-faire mobilisés dans cette séance.

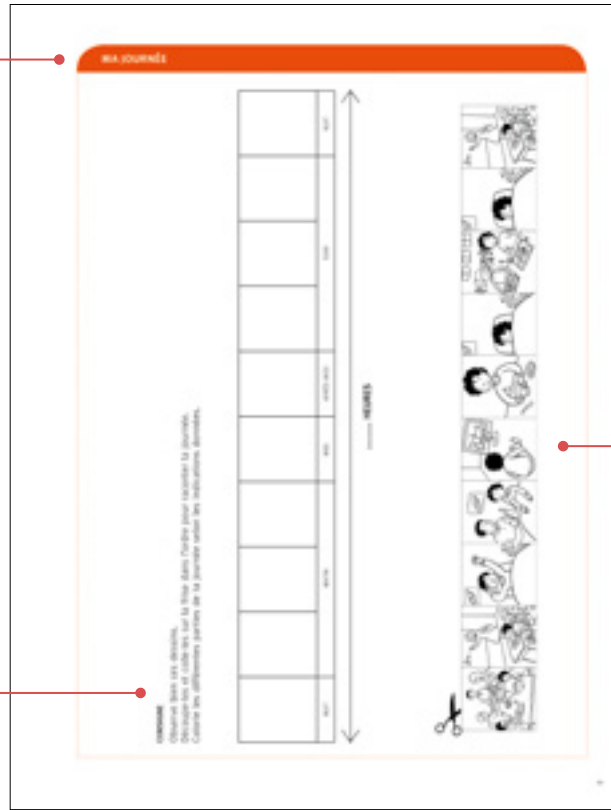
**Le déroulement**  
Déclinée en plusieurs phases complémentaires (orale, écrite, individuelle, collective, travail de groupes), la démarche proposée accompagne l'enseignant pour l'aider à optimiser ses propositions. Elle lui rappelle, entre autres, le rôle essentiel de la phase de questionnement, de découverte, de recherche et d'analyse des documents d'étude. Le déroulement décrit toutes les étapes de la séance.

**La trace écrite**  
Elle synthétise le contenu de la séance et peut faire office de leçon à retenir. Le point méthode énonce les capacités acquises par l'élève.

**Le titre**  
Il synthétise l'objet de l'étude.

**Le DVD-Rom**  
Il reprend toutes les images de l'ouvrage et toutes les pages élèves à imprimer. Il contient aussi des enregistrements sonores de Mathilde.

**La consigne**  
Elle exprime de manière claire ce que l'enseignant demande aux élèves.



Page destinée à l'élève. La page 10

**Les documents de travail**  
Ils sont variés et ludiques.

## SOMMAIRE

**Présentation** (6 pages)  
**Période 1 : septembre-octobre**  
La journée, la semaine (3 séances)  
Le plan de la classe (3 séances)  
**Période 2 : novembre-décembre**  
Les mois, les saisons, les années (5 séances)  
La ville et la campagne (1 séance)

**Période 3 : janvier-février**  
L'espace proche (3 séances)  
Le temps qui passe (3 séances)  
**Période 4 : mars-avril**  
La montagne (6 séances)  
**Période 5 : mai-juin**  
Les vacances (6 séances)

**Le DVD-Rom et 6 cartes murales**





Auteurs Isabelle Evrard-Manceau et Jean-Pierre Remond  
Illustrateurs Mathias Gally, Anne Horrenberger et Etienne Jung

CE2

# Histoire à revivre CE2

Comprendre son Passé historique



**Nouveauté**  
Disponible à partir de juin 2013

**L'Histoire est la mémoire d'un peuple, d'un continent, de l'humanité toute entière. Pour comprendre la complexité du Présent et préparer l'Avenir, il est fondamental d'étudier le Passé et d'en mesurer toutes les conséquences. Quelle Histoire proposer aux élèves du cycle 3 ?**

**Histoire à revivre CE2** va à l'essentiel en 35 séances. L'enseignant diffuse une culture historique fondée sur la quête de la vérité. À chaque séance, les élèves sont amenés à répondre à une question clé (l'intitulé de la séance) en exerçant leur esprit critique, leur sens de la recherche et leur sensibilité. En leur soumettant des documents sources (objets archéolo-

giques, bâtiments, œuvres d'arts, textes...) et des documents didactiques (cartes, schémas, dessins, résumés...), l'enseignant guide leurs réflexions. Par un récit, il confronte les élèves avec un mode de vie et une mentalité. L'aboutissement est l'élaboration d'une synthèse (la trace écrite) répondant à la question clé de départ.

**La période historique**  
Elle situe la séance dans le temps.

**Les composantes de l'Histoire**  
Les 3 catégories de repères déterminent les savoirs scolaires à acquérir en lien avec une chronologie.

**Le rappel**  
Il permet de se remémorer les apprentissages précédents utiles à cette séance.

**Histoire à revivre CE2**  
Dossier de 176 pages  
+ 1 DVD-Rom.

ISBN 978-2-909295-45-9

55€

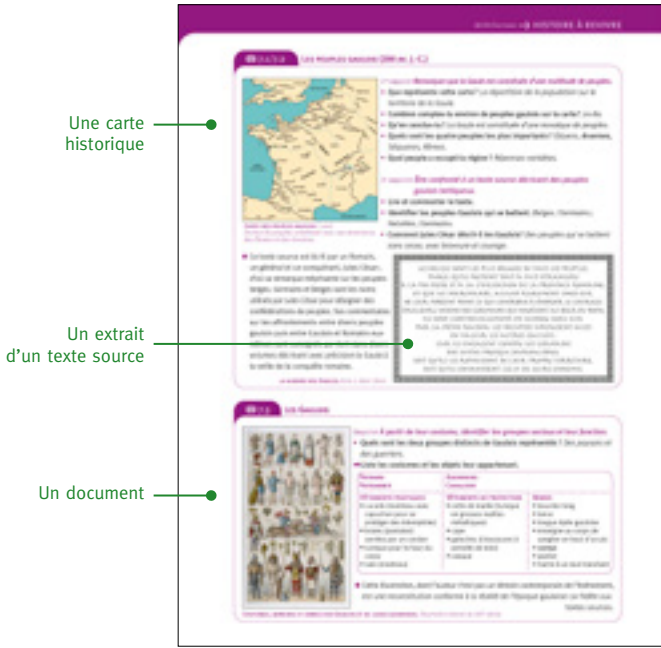


**L'intitulé**  
Cette question clé détermine la problématique de la séance.

**L'éclairage pour l'enseignant**  
Ces informations apportent les connaissances nécessaires sur la question clé.

**Le plan de la séance**  
Il ordonne un déroulement adapté à la séance.

Page destinée à l'enseignant. La page 38



Une carte historique

Un extrait d'un texte source

Un document

La page 39



L'illustration du récit  
Projetée pendant l'écoute du récit, elle permet de visualiser la scène.

L'objectif  
Il justifie le choix du document proposé.

**Les questions-réponses**  
Elles aident à la lecture de l'image, du texte, du récit. Elles guident et éclairent les élèves dans leurs recherches.

**La trace écrite**  
C'est l'aboutissement recherché : la réponse à la question clé, rédigée collectivement et facilement mémorisable.

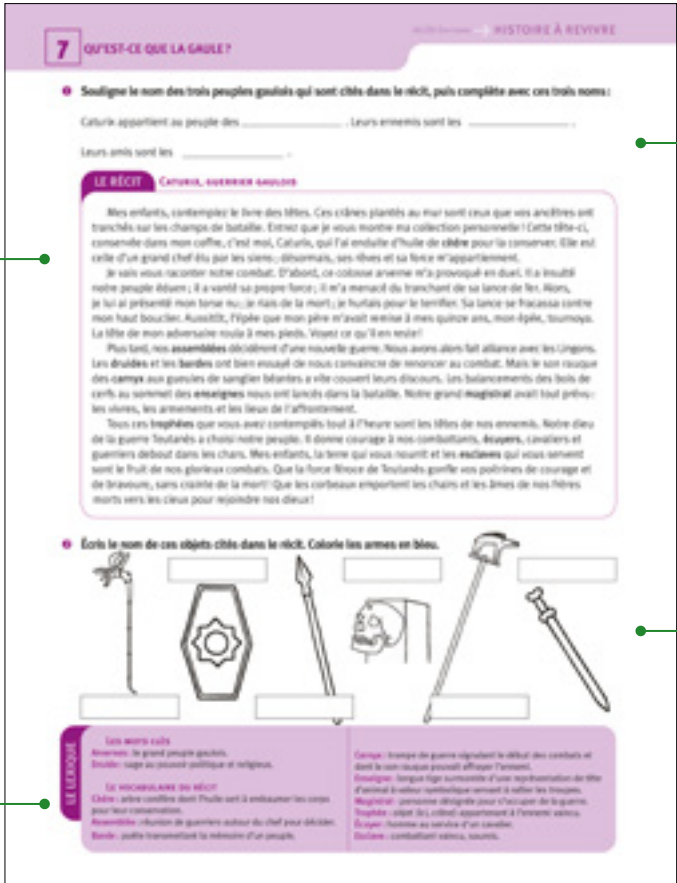
La page 40

**Le texte du récit**  
Écrit à la première personne, il est un témoignage vivant et fort sur l'époque. Dit par des voix off, il plonge l'élève dans la réalité du passé historique.

**Le DVD-Rom**  
Il reprend toutes les images de l'ouvrage et toutes les pages élèves à imprimer. Il contient aussi les enregistrements sonores des 29 récits.

**Le lexique**  
Il donne pour la séance étudiée les mots à connaître avec leurs définitions. Il aide à la compréhension du récit.

**Les exercices**  
Ils vérifient la compréhension des élèves.



Page destinée à l'élève. La page 41

## SOMMAIRE

Qu'est-ce que l'Histoire ?

### LA PRÉHISTOIRE

1. Qui sont les premiers hommes ?
2. Quelle est la vie des premiers hommes ?
3. Quand l'art naît-il ?
4. Quels sont les grands changements dans la vie des hommes préhistoriques ?
5. Pourquoi les hommes du Néolithique ont-ils dressé des pierres ?
6. Bilan - Élaboration de la frise - Évaluation 1
7. Qu'est-ce que la Gaule ?
8. Comment les Gaulois vivent-ils ?
9. Que s'est-il passé entre Vercingétorix et Jules César à Alésia ?

10. Comment les Gaulois deviennent-ils des Gallo-romains ?
11. Quelles sont les transformations dans les villes gallo-romaines ?
12. Quelle nouvelle religion se répand chez les Gallo-romains ?
13. Comment la Gaule romaine est-elle christianisée ?
14. Qui envahit la Gaule romaine ?
15. Bilan - Élaboration de la frise - Évaluation 2
- Des livres en réseau sur l'Antiquité
- LE MOYEN ÂGE**  
**La constitution du royaume de France**
16. Pourquoi Clovis, Roi des Francs, se fait-il baptiser ?
17. Que devient le royaume franc de Clovis ?

18. Comment Charlemagne constitue-t-il un vaste empire ?
19. Qui met fin à l'empire de Charlemagne ?
20. Comment naît et s'affirme la dynastie des Capétiens ?
21. Pourquoi le roi Louis IX est-il appelé Saint Louis ?
22. Bilan - Élaboration de la frise - Évaluation 3
- LE MOYEN ÂGE La vie médiévale**
23. Qu'est-ce que la féodalité ?
24. Pourquoi les châteaux forts ?
25. Quelle vie mènent les paysans à l'époque féodale ?
26. Qu'est-ce qu'une ville au Moyen Âge ?

27. Quel est le rôle de l'Église au Moyen Âge ?
28. Comment la croyance religieuse influence-t-elle les gens du Moyen Âge ?
29. Bilan - Élaboration de la frise - Évaluation 4
- LE MOYEN ÂGE Des conflits durables**
30. Qu'est-ce que les croisades ?
31. Qu'apportent les contacts entre Musulmans et Chrétiens ?
32. Quel est le rôle de Jeanne d'Arc dans la guerre de Cent Ans ?
33. Quels malheurs frappent la France à la fin du Moyen Âge ?
34. Bilan - Élaboration de la frise - Évaluation 5
- Des livres en réseau sur le Moyen Âge





# Géographie à vivre CE2, CM1 et CM2

**Construire  
les savoir-faire  
géographiques**



**Lot de 6 cartes murales**  
France, Europe, monde  
3 feuilles recto-verso 67,5 X 89,5 cm  
**ISBN 978-2-909295-32-9** **15€**

**6 cartes murales** complètent chaque ouvrage. 3 fonds de carte (France, Europe, monde) sont à compléter par l'ensemble de la classe. 3 cartes en couleur (France administrative, Union européenne, monde) peuvent être affichées en permanence dans la classe.

## SOMMAIRE

Histoire et géographie | 55



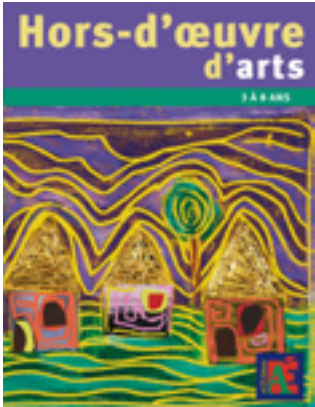


De la PS au CE1

Auteur Patrick Straub

# Hors-d'œuvre d'arts

Travailler en compagnie d'artistes



L'œuvre d'art a trouvé sa place dans les pratiques plastiques. Pour éviter le piège de la simple copie et de son effet modélisant, **Hors-d'oeuvre d'arts** propose une alternative originale qui place l'enfant en situation de « re-création ». L'élève refait le chemin qui a mené l'artiste à son œuvre à partir de 10 univers artistiques différents.

Des suggestions de mise en mémoire – carnet de rencontre, affichage collectif, répertoires, boîte mémoire – permettent de laisser des traces et de se mettre en conformité avec les programmes, en ouvrant la voie du cahier personnel d'histoire des arts.

**Hors-d'œuvre d'arts 3 à 8 ans**  
Dossier de 192 pages A4.  
ISBN 978-2-909295-72-5

50€



Boîte mémoire Keith Haring. La page 206

Le titre Il donne une indication sur l'accroche problématique développée dans la démarche de rencontre.

L'artiste ou la communauté artistique de référence Cette information rappelle le lien de filiation à l'origine des propositions de pratique.

L'introduction narrative Elle a pour objet de faire entrer les élèves dans le processus créatif de l'artiste.

La démarche Elle développe étape après étape le projet de réalisation annoncé. Elle relève les opportunités d'apprentissages dans les domaines du graphisme et de la maîtrise de la langue.



Keith Haring. La page 190

L'œuvre de référence Elle sert de support visuel à l'introduction narrative et problématique.

Les repères culturels Ils font apparaître les spécificités artistiques et culturelles qui serviront d'inducteur.

Ce que l'enfant apprend Cette synthèse liste les compétences développées par la proposition et amène à conscientiser les apprentissages tant pour l'enseignant que pour l'élève.

Le mode opératoire Il déroule successivement les actions et les consignes qui ont abouti à la réalisation.

La restitution Elle donne la parole aux élèves. Elle témoigne de leur implication personnelle, de la compréhension du sens de leur réalisation et de la complicité éclairée qui s'est établie entre eux et l'artiste.



Keith Haring. La page 195

Pratique éclairante, pratique en prolongement, variante... Elle rappelle la variété des types de pratiques proposées. Bien que les pratiques éclairantes visant la compréhension de l'œuvre soient privilégiées, des pratiques opportunistes projettent l'élève « hors de l'œuvre » pour exercer certaines habiletés notamment dans le domaine du graphisme. Des applications festives ou calendaires réinvestissent et consolident les apprentissages dans le cadre d'un projet décroché.

Les exemples de réalisations Ils donnent un aperçu du type de productions attendu. Des vignettes séquentielles facilitent la compréhension des étapes de mise en œuvre.

## SOMMAIRE

**Piet MONDRIAN**  
Un univers ordonné  
L'équilibre des couleurs  
Une palette élémentaire  
L'envers du décor  
Sur les pas de Mondrian

**Joan MIRÓ**  
La tête dans les étoiles  
Les règles du jeu  
Un univers habité  
Des personnages en vrac  
Des aventures sous-marines  
De bric et de broc  
Un retour à la terre

**Jean DUBUFFET**  
La terre à nos pieds  
La matière sublimée  
Entre ciel et terre  
Des pâtes au menu  
Le laboureur d'images  
La force du gribouillage  
La peinture végétale  
La réussite de l'Hourloupe  
Les visages de l'Hourloupe  
Sculptures

**Andy WARHOL**  
Identiques et différents  
Des images en série

**Art ABORIGÈNE**  
Le temps du Rêve  
Les animaux ancêtres  
Des signes secrets  
Cartes et territoires  
En pointillés

**Friedensreich HUNDERTWASSER**  
Tout en rond  
Les secrets de beauté  
La nature en ligne

Une structure galactique  
À contre-courant  
La liberté architecturale

**Alberto GIACOMETTI**  
Arrêt sur image  
Comme une âme en quête  
La comète Giacometti

**Paul KLEE**  
Des paysages reconstruits  
Des paysages en frises  
Des souvenirs de voyage  
Comme un arbre  
La danse de la peur

**Pierre ALECHINSKY**  
L'imprimeur  
Le margeur  
Le metteur en scène  
Le révélateur

**Keith HARING**  
Des traits dynamiques  
Une question d'attitude  
Des rencontres  
Des signes de vie  
Un homme de cœur





De la PS au CE1

Auteur Patrick Straub

# Hors-d'œuvre d'arts Répertoire

Interroger les pratiques artistiques pour les éclairer



**Nouveauté**  
Disponible à partir  
de mai 2013

Ce répertoire d'œuvres est destiné à faciliter la mise en place des pratiques proposées dans **Hors-d'œuvre d'arts**.  
Il constitue également un ensemble autonome permettant aux enseignants de faire découvrir des œuvres d'arts aux élèves dès l'école Maternelle.

### Les posters

Ces 64 reproductions pleine page permettent une découverte par petits groupes. Leur taille est adaptée à des manipulations de regroupements ou de mises en réseau.  
Les questions présentes au verso de chaque poster guident l'observation des œuvres en cohérence avec les objectifs visés. L'intégralité des œuvres d'**Hors-d'œuvre d'arts** et celles proposées en réseau sont présentes.

### Le DVD-Rom

Le DVD-Rom permet la découverte collective des œuvres dans les meilleures conditions. Des fonctions spécifiques permettent de zoomer sur des détails, de comparer les œuvres en face à face ou de créer des réseaux.  
Il permet également d'accéder aux ressources supplémentaires signalées au verso des posters.



Le recto 26. Flowers III (Fleurs). Andy Warhol (1964)

**Hors-d'œuvre d'arts répertoire 3 à 8 ans**  
Pochette comprenant :  
• 64 posters 320x225 mm,  
• 1 DVD-Rom de 64 images.  
**ISBN 978-2-909295-46-6**

**55€**

Des informations sur l'œuvre  
Elles renseignent sur son titre,  
son auteur, sa date de création, sa taille.

Des liens avec Hors-d'œuvre d'arts  
Ils signalent la séquence à laquelle l'œuvre  
est rattachée et le projet cible qui lui est associé.

26

ANDY WARHOL (1928-1987)  
**FLOWERS III (FLEURS)** (1964)  
Acrylique et sérigraphie sur toile

Projet cible  
Utiliser et inventer des « machines », des dispositifs permettant de produire des images en séries.

Introduction  
Andy Warhol est un homme pressé. Il n'a pas envie de perdre son temps à recopier des images et de les peindre les unes après les autres simplement pour changer les couleurs. C'est pourquoi, il utilise une « machine » qui fait ce travail à sa place.

L'œuvre en questions  
*Objectifs*  
• Repérer la constante et la variable d'une série : les motifs, les couleurs.  
• Montrer que les « robés » ont leur place dans le processus créatif.  
→ De combien d'images cette œuvre est-elle composée ?  
Six images de forme carrée.  
→ Ces images sont-elles identiques ?  
Oui et non. Les motifs sont presque les mêmes, mais les couleurs sont différentes.  
Expliquer que ces images ont été fabriquées avec une « machine » à reproduire les images, une sorte de photocopieur capable de changer les couleurs.  
→ La machine a eu des ratés. Quelles sont les images qui en témoignent ?  
L'image 4\* car les motifs se superposent et l'image 6\* car le cadrage est décalé.

Actions devant l'œuvre  
*Objectif*  
• Savoir décrire une œuvre.  
• Reconnaître une œuvre décrite.  
Retrouver l'image décrite par l'enseignant ou par un élève.  
Exemples : • Toutes les fleurs sont jaunes : c'est l'image 5\*.  
• Il y a deux fleurs oranges, une fleur jaune et une quatrième qui est violette : c'est l'image 3\*.  
• Il y a une fleur jaune, deux fleurs orangées et une fleur violette : c'est l'image 2\*.

Propositions de pratiques en lien  
Machines à contours pages 80 et 81  
Machines à aplats pages 82 et 83

Œuvres en réseau 25 26  
Points de focalisation  
• Le principe de réalisation : motif identique et variation des couleurs.  
• Le sujet : motifs végétaux / figures humaines.

1	2
3	4
5	6

\* voir document explicatif vers 80.

Le verso 26. Flowers III (Fleurs). Andy Warhol (1964)

## SOMMAIRE

- Piet MONDRIAN**  
1 Portrait  
2 Composition en blanc, noir et rouge  
3 Composition en rouge, bleu et jaune  
4 Composition  
5 Composition en rouge, jaune, bleu et noir

**Joan MIRÓ**  
6 Portrait  
7 Un bel oiseau révélant l'inconnu à un couple d'amoureux  
8 Sans titre  
9 Sans titre  
10 La caresse d'un oiseau  
11 Vase

**Jean DUBUFFET**  
12 Portrait  
13 Place for Awakenings  
14 Messe de terre  
15 Le voyageur sans boussole  
16 Campagne heureuse
- 17 Nœud au chapeau  
18 Vache blanche, fond vert  
19 L'âne égaré  
20 Texte Historie III  
21 Autoportrait II  
22 Le veilleur  
23 Réchaud-four à gaz

**Andy WARHOL**  
24 Autoportrait  
25 Marilyn Diptych et Blue Marilyn  
26 Flowers III  
27 Magnus

**Art ABORIGÈNE**  
28 Portrait  
29 Homme Maam attaquant une femme  
30 Kangourou femelle  
31 Man's story  
32 Small birds travel near Kininyuru  
33 Peinture aborigène près de Alice Springs  
34 Churinga
- Friedensreich HUNDERTWASSER**  
35 Portrait  
36 Pavillons et bungalows pour autochtones et étrangers  
37 Herbe pour ceux qui pleurent dans la campagne  
38 Les machins poussent dans les jardins aimés  
39 Le jardin des morts heureux  
40 Tender Dinghi  
41 Maison Hundertwasser Vienne

**Alberto GIACOMETTI**  
42 Portrait  
43 Man walking I  
44 La place (City square)  
45 Petit buste sur socle (Aménophis)

**Paul KLEE**  
46 Portrait  
47 Villas florentines  
48 Pastorale
- 49 Garten im Orient  
50 Park near Lu  
51 Danse de la peur

**Pierre ALECHINSKY**  
52 Portrait  
53 Labyrinthe d'apparat  
54 Le passé inaperçu  
55 L'arbre (bleu) rue Descartes Paris  
56 Bouclier urbain  
57 Sous le feu  
58 Arrondissement

**Keith HARING**  
59 Portrait  
60 International Youth Year  
61 Pop Shop quad I  
62 Sans titre  
63 Sans titre  
64 Sans titre





De la GS au Collège

Auteur Patrick Straub

# Arts plat du jour

Créer à partir de situations ordinaires de la classe



La mise en œuvre de la pratique des arts visuels en classe pose de réelles difficultés. **Arts plat du jour**, fruit d'une longue expérience, se propose de lever les obstacles essentiels et ouvre le chemin d'une pratique épanouissante, accessible à tous. La clarté de la démarche et la diversité des techniques au service du projet annoncent une re-naissance de la discipline.

**Le classement par thèmes comme repère**  
56 activités diverses et variées se retrouvent dans 19 thèmes liés au quotidien de l'enfant.

**Un éventail de techniques comme référence**  
Plus de 40 techniques différentes se déclinent au service des démarches. Plusieurs sont inédites et innovantes.



La page 9

Arts plat du jour 5 à 12 ans  
Dossier de 208 pages A4.  
ISBN 978-2-916662-04-6

50€

## SOMMAIRE

**Les 19 thèmes**  
Les écrits (1 activité)  
Se présenter (3 activités)  
Le portrait (2 activités)  
L'automne (3 activités)  
L'hiver (2 activités)  
Le printemps (1 activité)  
Le temps qu'il fait (3 activités)  
Les ressources locales (11 activités)  
L'Afrique (3 activités)

L'eau (2 activités)  
Le soleil (3 activités)  
Le mouvement (1 activité)  
Vue du ciel (2 activités)  
Illustrer (4 activités)  
Jeux créatifs (5 activités)  
Jeux d'images (2 activités)  
La photographie (1 activité)  
À la manière de... (5 activités)  
Faire comme... (2 activités)

Le titre  
Une entrée pour aborder le sujet avec bonne humeur  
Souvent à sens multiple, le titre a ici pour rôle d'éveiller la curiosité, et parfois d'amuser!

Le thème  
Une entrée pour se situer.

Le cadre du projet  
Une entrée thématique pour coller au vécu de la classe.  
• **Le rythme de vie de la classe:**  
Se présenter – Les saisons – Le temps qu'il fait...  
• **Les pratiques pédagogiques:**  
À la manière de... – Les bonnes manières...  
• **L'association avec d'autres disciplines:**  
Ah ! l'eau – Vues du ciel – Le mouvement  
• **Les sollicitations et projets d'exposition:**  
La transe formation – L'habillage fait le patrimoine  
• **Les objectifs d'apprentissages spécifiques en arts visuels:**  
Ateliers de copie – Jeux créatifs

Ce que l'enfant apprend  
Une entrée centrée sur les apprentissages pour prendre conscience des enjeux de la proposition. La prise de conscience des apprentissages est un élément fondamental de la conduite pédagogique. C'est elle qui permet à l'enseignant de poser les bonnes questions: celles qui vont faire progresser les élèves. Aborder la proposition en terme d'objectif d'apprentissage, c'est ce qui fait la différence entre une démarche pédagogique riche et une simple proposition d'activité.

Des techniques au service du projet  
Une entrée technique pour redonner le goût de l'expérimentation plastique. «Les techniques ne constituent pas une fin en soi...», cette affirmation est incontestable. Cependant la connaissance ou la remémoration d'un certain nombre d'entre elles rassure les collègues et leur redonne le goût de l'expérimentation plastique. Les exemples de techniques mises en situation dans cet ouvrage servent souvent de déclencheur mais sont avant tout au service du projet.

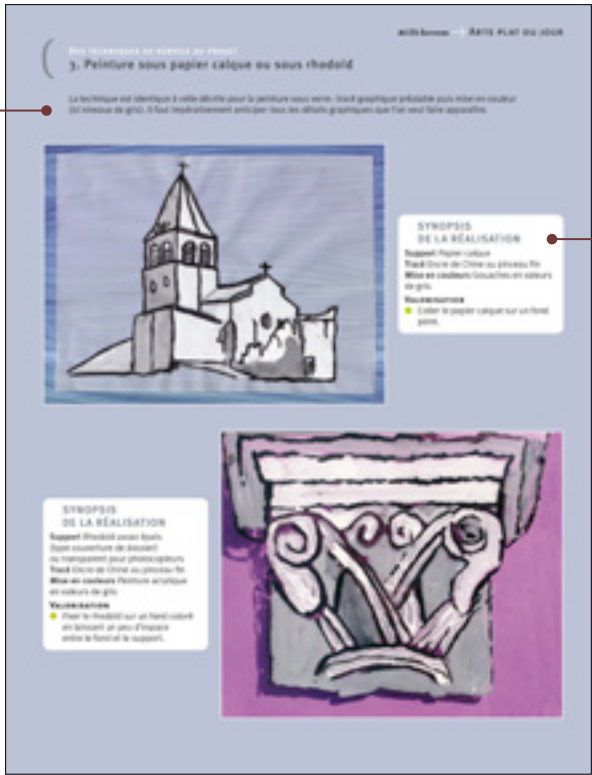


La page 78

L'inducteur visuel  
Une entrée visuelle pour déclencher le désir de créer.  
L'image présente dans ce cadre est un exemple d'œuvre ou d'objet inducteur permettant d'introduire l'activité proposée.

La démarche  
Une entrée méthodologique pour baliser le parcours didactique.  
Étape après étape, elle accompagne l'enseignant pour l'aider à optimiser la proposition. Elle lui rappelle, entre autres, le rôle essentiel de la phase de recherche et d'analyse des productions.

Les compétences-cibles de fin de cycle  
Une entrée pour mieux équilibrer l'offre pédagogique.  
Les compétences devant être acquises en fin de cycle sont clairement définies par les programmes de 2008. Leur mise en correspondance avec des propositions concrètes n'est pas toujours évidente. C'est pourquoi cette rubrique constitue une aide précieuse pour renseigner le livret scolaire.



La page 81

Le synopsis des réalisations et le mode opératoire  
Les réalisations dérivées de la proposition principale sont accompagnées d'un descriptif synthétique permettant de comprendre comment elles ont été réalisées. Des indications relatives aux supports, aux médiums, aux matériaux et aux outils permettent d'anticiper les besoins matériels.





De la MS au Collège

Auteur Patrick Straub

Créer son  
bestiaire  
fantastique



# Pas si bêtes, les arts plastiques!

L'enseignement des arts plastiques souffre de bien des contradictions ou d'idées reçues : la recette, le bricolage, le modèle, le kitch, le ringard, la directivité... L'ambition de ce document qui s'appuie sur le bestiaire fantastique est d'offrir des chemins multiples vers la créativité.

**Pas si bêtes, les arts plastiques!** pose 29 problématiques différentes à partir de travaux d'élèves. Chacune s'appuie sur une démarche créative qui lui est propre.



La page 74

**Pas si bêtes, les arts plastiques!**  
4 à 12 ans  
Dossier de 128 pages A4.  
ISBN 978-2-909295-79-4

40 €

**Les réalisations des élèves.**  
Ces photos témoignent du travail effectué dans les classes. Elles permettent de se faire une idée visuelle des réalisations que l'on peut obtenir.

**Le titre**  
Il permet de dénommer l'activité.

**La problématique**  
Elle apparaît en sous-titre. Elle répond à deux finalités : donner de la hauteur à l'activité et pouvoir induire des actions indépendantes du thème.

**Le matériel**  
La liste indique tout ce qui est nécessaire à l'activité.



La page 72

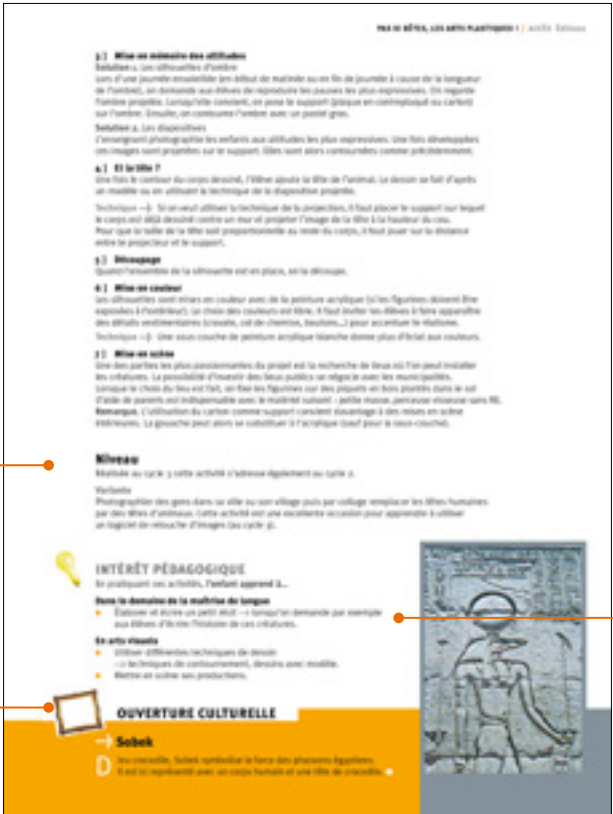
**La mise en situation**  
Il n'y a pas d'apprentissage sans envie d'apprendre. C'est pourquoi l'enseignant trouvera des situations motivantes : le jeu, les mises en scène, la recherche d'une solution... L'entrée en action à partir d'un scénario ou d'une histoire entretient en permanence un lien privilégié avec la maîtrise de la langue orale et écrite.

**La consigne**  
Elle exprime de manière claire ce que l'enseignant demande aux élèves.

**Le déroulement**  
Il décrit toutes les étapes qui conduisent à la réalisation de l'objet présenté.

**Le niveau**  
Il nous rappelle à quel cycle l'objet présenté a été réalisé. Des adaptations aux autres cycles sont proposées quand le transfert est possible.

**L'ouverture culturelle**  
Pour clore chaque double page, une confrontation des productions des élèves à des œuvres d'artistes est proposée. Fondées sur des points communs, des divergences ou de simples rapprochements, ces rencontres déclencheront d'autres questions et donc d'autres productions.



La page 73

**Les objectifs pédagogiques**  
Ils se situent en amont de tout acte pédagogique. On ne peut pas proposer une bonne situation d'apprentissage si on ne sait pas quoi donner à apprendre.

## SOMMAIRE

**Vers une pratique décomplexée des arts plastiques à l'école**

**La structure des doubles pages comme fil conducteur**

**Les 29 activités**

Zébraphant et vachours

Mise en boîte

Une girafe dans la classe!

Proto zoo air fantastique

Au bout du rouleau

Tu veux ma photo?

Rhino c'est rosse!

Une radio de la tête?

Quels caractères!

Une souris verte?

Changer de peau!

La tête que tu me fais!

Expédition scientifique

Napperon'ronne

Au trot Tinette!

La planète des animaux

T'es Miro ou quoi?

La cage aux fauves

Silhouettes croisées

Voleurs de couleurs

Il va falloir se remplumer!

Le dragon replié

Bris colle âge préhistorique

Drôle de zèbre

Les alphabètes

Et ça rou coule!

Dans la forêt de Brocéliande

Mettre la vache à la tache

La caille qui caille





Du CP au Collège

Auteur Patrick Straub

Construire  
une première  
culture  
artistique par  
l'Histoire



# Histoires d'arts en pratiques



L'apparition de l'histoire des arts dans les programmes de l'École primaire pose de réelles difficultés aux enseignants. **Histoires d'arts en pratiques** tente d'y répondre en accordant une place primordiale aux applications pratiques éclairantes.

L'ouvrage a pour objectifs de donner aux enseignants et à leurs élèves les ressources nécessaires à la constitution d'une première culture historique et artistique initiée à partir d'un certain nombre d'œuvres de référence.



La page 75

Histoires d'arts en pratiques  
6 à 12 ans  
Dossier de 184 pages A4.  
ISBN 978-2-909295-56-5

50€

**Le titre**  
Il place l'œuvre dans son contexte d'étude.

**La période historique**  
Elle situe l'œuvre dans son contexte artistique sur l'échelle du temps.

**Questions de lieu, de sens, de forme, de technique...**  
Ces paragraphes introduits par des questions que les élèves pourraient poser, éclairent le lecteur sur des points particuliers. La stratégie de l'éveil à la curiosité par le jeu des questions est un des fondements de l'éducation artistique et culturelle.

**La frise**  
Elle est constituée de deux axes: l'axe historique découpé en périodes et l'axe artistique faisant apparaître les styles et les mouvements. Quelques dates significatives pour l'art ainsi que des repères historiques y sont reportés.

**Pratique éclairante**  
Elle permet l'appropriation des œuvres par la pratique, ce qui constitue le point fort de cet ouvrage. Les propositions de réalisation vont dans le sens d'une meilleure compréhension des œuvres, tant sur le plan sémantique que technique.

**Le mode opératoire**  
Il doit permettre à tout un chacun d'initier des projets équivalents grâce aux indications techniques et pédagogiques fournies.



La page 74



**Intérêt pédagogique et culturel**  
Il rappelle les acquis visés auprès des élèves par le biais des activités proposées.

**Œuvres en réseau**  
Cette partie met en liaison les œuvres travaillées et des productions artistiques d'autres époques. La comparaison permet d'approfondir l'analyse et de faire émerger les problématiques communes.

**Le contexte de création**  
Il rappelle dans quelles conditions historiques, sociales et artistiques l'œuvre a été réalisée.

**L'œuvre support**  
Elle constitue le point d'entrée d'une approche soucieuse d'aller au-delà de sa simple connaissance. Son choix est conforme à la liste de référence publiée par le ministère. On retrouve toutes les œuvres dans le répertoire d'œuvres au format 230 x 225 mm ainsi que sur le DVD qui l'accompagne.

**Une fiche technique**  
Succincte, elle donne le titre de l'œuvre mais aussi sa date de création, ses dimensions, sa technique picturale et son lieu de conservation.

## SOMMAIRE

**Présentation** (10 pages)  
Les programmes de 2008  
Comment utiliser cet ouvrage

**La préhistoire et l'antiquité**  
1 L'art des parois  
2 Les grandes pierres  
3 Les poteries protohistoriques  
4 Le temple grec  
5 D'une Vénus à l'autre  
6 L'art de la mosaïque

**Le Moyen Âge**  
7 L'architecture romane  
8 Les enluminures  
9 L'architecture gothique  
10 L'art du vitrail  
11 Le portrait

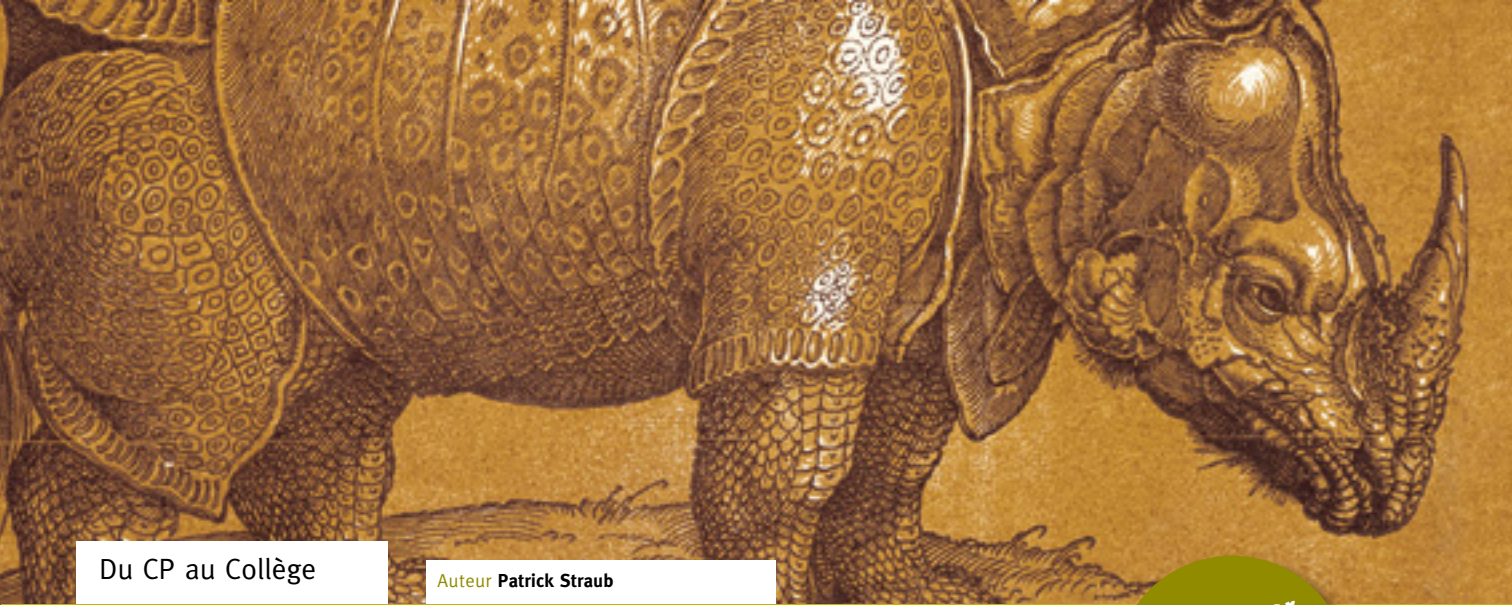
**Les temps modernes**  
12 La peinture à l'huile  
13 La perspective  
14 L'effet sfumato  
15 Le non finito  
16 L'art de la gravure  
17 Les châteaux de plaisance  
18 La nouvelle manière

**19 Vanités et natures mortes**  
20 Le clair-obscur  
21 Le paysage classique  
22 Un jardin à la française  
23 Fêtes galantes

**Le 19<sup>e</sup> siècle**  
24 L'ordre et la raison  
25 Les sentiments de l'artiste  
26 Tel quel  
27 Saisir l'éphémère  
28 Les petits points  
29 Écriture de lumière  
30 Des images qui bougent

**Le 20<sup>e</sup> siècle**  
31 La couleur pure  
32 L'éclatement des formes  
33 Les lois du hasard  
34 Abstraction





Du CP au Collège

Auteur Patrick Straub

Interroger  
les œuvres  
pour  
les éclairer



# Histoires d'arts Répertoire d'œuvres



Ce répertoire d'œuvres est destiné à faciliter la mise en œuvre des propositions d'**Histoires d'arts en pratiques**.

Les reproductions sont destinées aux activités de découverte par petits groupes. Le DVD-Rom fourni offre la possibilité d'une projection des images à l'ensemble de la classe.

### Les posters

Ces 64 reproductions pleine page permettent une découverte visuelle de l'œuvre et une première rencontre basée sur la perception, le regard et l'observation. L'intégralité des œuvres d'**Histoires d'arts en pratiques** et celles proposées en réseau sont présentes ici.

### Le DVD-Rom

Le DVD-Rom permet la découverte collective optimale de ces 64 images lors de projections. Sur un ordinateur PC ou MAC, il est possible de zoomer et de se déplacer dans l'image, de personnaliser les face-à-face et de comparer jusqu'à 4 œuvres sur le même écran.



Le recto 37. Le voyageur au-dessus de la mer de nuages. Caspar David Friedrich (1818)

**Histoires d'arts répertoire d'œuvres**  
**6 à 12 ans**  
Pochette comprenant :  
• 64 posters 320x225 mm,  
• 1 DVD-Rom de 64 images.  
**ISBN 978-2-909295-58-9**

55€



Le recto 17. Les époux Arnolfini. Jan Van Eyck (1434)

Des questions pour aller à la rencontre de l'œuvre  
Elles complètent celles déjà présentes dans **Histoires d'arts en pratiques**.  
Elles fournissent à l'enseignant des amorces permettant de focaliser le regard des élèves sur certains points clés.

Des liens pour construire des parcours  
Ils permettent des rencontres entre les œuvres, les époques et les artistes.

La reproduction pleine page

Des informations sur l'œuvre  
Elles renseignent sur son titre, son auteur, ses dates de création, sa taille, son lieu d'exposition, son identification.

17

**JAN VAN EYCK** (vers 1390/1441)  
**LES ÉPOUX ARNOLFINI**  
1434 - huile sur bois - 81 x 61 cm  
National Gallery, Londres.

**L'œuvre identifiée**

- Identification de document. Cette image est la reproduction d'une peinture.
- Genre. Cette peinture est un portrait, un double-portrait.
- Cadrement. Cette peinture est un portrait en pied (la figure à être vu en entier).
- Personnages. Les personnages sont placés de trois-quarts face, orientés vers le centre.

**L'œuvre en questions**

- Quel est le sujet de ce tableau ?  
On ne sait pas exactement. Parmi les nombreuses hypothèses, on retient la scène de l'annulation, le mariage, l'annonce officielle du couple dans leur nouvelle demeure.
- La femme est-elle enceinte ?  
Probablement pas. C'est le mode de l'époque de montrer les femmes avec un ventre bien rond. La main ainsi placée sur le ventre peut aussi être interprétée comme un signe de fécondité.
- Pourquoi l'homme tient-il la main droite ?  
On ne le sait pas. Il dit peut-être « je le jure ».
- Il y a ce can qui peut-il bien jurer ?  
Il peut jurer fidélité à sa compagne.
- Pourquoi ne se voit-il pas ?  
Parce que l'artiste est sublimement. Cette toile est une sorte d'acte officiel. Aujourd'hui encore, il est interdit de soulever sur la photo de sa carte d'identité ou de son passeport.
- Le peintre est présent sur cette toile. Où se voit-on ?  
On le devine dans le miroir situé sur le mur du fond.
- Quelle est la valeur symbolique des objets présents dans la pièce ?  
Le chien symbolise la fidélité. Les fruits près de la femme symbolisent la tentation. La bougie allumée symbolise la présence divine.

**L'œuvre en réseau**

Autres portraits :

- Portrait du roi Jean II le Bon, anonyme.
- La Joconde, Léonard de Vinci.
- Portrait du roi François I<sup>er</sup>, Jean Clouet.
- L'homme au chapeau, Georges de Selve.
- Autoportrait aux yeux fermés, Rembrandt.
- Portrait de Marie-Thérèse Waler, Pablo Picasso.

Le verso 17. Les époux Arnolfini. Jan Van Eyck (1434)

## SOMMAIRE

### La préhistoire et l'antiquité

- 1 Mains négatives
- 2 Baguettes décorées
- 3 Cheval chinois
- 4 Alignement de menhirs
- 5 Poteries en terre cuite
- 6 Le Parthénon
- 7 Les Vénus d'Arles et de Milo
- 8 Mosaïque Gallo-romaine

### Le Moyen Âge

- 9 Cité de Carcassonne
- 10 Grande mosquée de Kairouan
- 11 Abbaye romane de Surbourg
- 12 Cathédrale Notre-Dame de Strasbourg
- 13 Vitrail de la cathédrale de Bourges
- 14 Madone d'Ognissanti
- 15 Enluminure sur parchemin
- 16 Jean II le Bon, roi de France
- 17 Les époux Arnolfini

- 18 Flagellation du Christ
- 19 Le jugement dernier

### Les temps modernes

- 20 La Joconde
- 21 Esclave rebelle ou captif
- 22 Rhinocéros
- 23 Château de Chambord
- 24 François 1<sup>er</sup>, roi de France
- 25 La tour de Babel
- 26 L'homme-potager
- 27 Miniature turque
- 28 Saint Matthieu et l'ange
- 29 Vanités
- 30 Autoportrait à l'expression stupéfaite
- 31 Saint Joseph charpentier
- 32 David sacré par Samuel
- 33 La laitière
- 34 Parterre de l'Orangerie de Versailles

### Le 19<sup>e</sup> siècle

- 35 Embarquement pour Cythère
- 36 Le serment des Horaces
- 37 Le voyageur au-dessus de la mer de nuages
- 38 Le radeau de la Méduse
- 39 Première photographie
- 40 La Liberté guidant le peuple
- 41 La grande vague de Kanagawa
- 42 Tempête de neige en mer
- 43 L'Angelus
- 44 La vague
- 45 Impression, soleil levant
- 46 Bal du moulin de la Galette
- 47 Fin d'arabesque ou danseuse saluant
- 48 Cheval au galop
- 49 Route avec cyprès et ciel étoilé
- 50 Le cirque

### Le 20<sup>e</sup> siècle

- 51 La douleur
- 52 Le pont de Chatou
- 53 Nature morte à la chaise cannée
- 54 Selon les lois du hasard
- 55 Femme dans la nuit
- 56 Jaune, rouge, bleu
- 57 Tribune Tower
- 58 Portrait de Marie-Thérèse
- 59 Femme debout II
- 60 Number 34
- 61 Arc double face
- 62 260 colonnes du Palais Royal
- 63 Juicy Salif
- 64 Exposition Monumenta 2008





De la MS au CE1

Auteurs Gaëtan Duprey et Sophie Duprey



**Des activités graphiques porteuses de sens et motivantes**

Les ateliers graphiques s'articulent avec d'autres domaines d'apprentissage dans le cadre de projets riches et variés : créations d'albums, décorations d'objets divers, productions d'affiches, compositions plastiques.

**Des enfants actifs capables d'exprimer leur créativité**

L'enseignant les place en situations de recherche pour les amener à trouver des réponses diverses. Il organise des moments d'échanges et de partages autour de leurs «trouvailles». Il provoque des rencontres avec des productions graphiques « expertes » : reproductions d'œuvres d'art, albums de littérature de jeunesse, découvertes de cultures autres et d'objets artisanaux.

**Graphic'arts 4 à 7 ans**  
Dossier de 160 pages A4  
+ 8 posters A3.  
**ISBN 978-2-909295-86-2** **50 €**

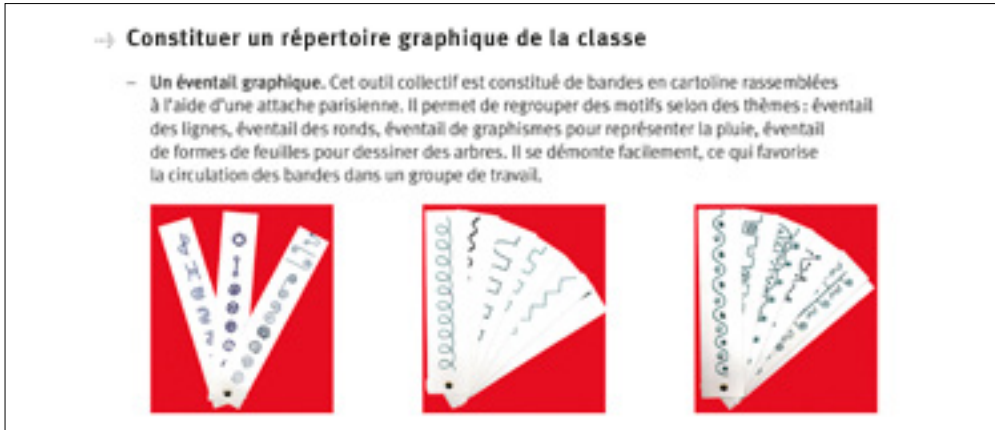
**Du plaisir du geste, l'école maternelle doit amener l'enfant au plaisir de la représentation et de la réalisation d'un projet. Par le graphisme, l'enfant joue avec des formes pour créer des variations de tracés sur des surfaces. Le caractère fonctionnel, ludique, esthétique ou communicatif de la production à réaliser devrait être le moteur de cette activité. Ce travail quotidien mené dans le cadre des ateliers de graphisme est la matière de Graphic'arts.**

**Des propositions graphiques diversifiées**

Les jeux graphiques sont de différents types : associations, contours, formes, transformations ou reproductions. Les entrées multiples dans l'activité sont favorisées. Les outils, les supports, les matériaux, les formats et les plans sont variés.

**Des moments de verbalisation instaurés**

L'observation et l'analyse des formes sont l'aspect le plus délicat de l'activité graphique, très difficiles à percevoir à cet âge. La verbalisation joue alors un rôle structurant déterminant.



Présentation. Un extrait de la page 10

**Les compétences**

Elles concernent les activités graphiques et le niveau. Elles précisent dans quelle partie des programmes on se situe.

**Le titre**

Il permet de dénommer l'activité. L'humour et la bonne humeur y sont volontairement présents.

**La présentation**

Elle explique l'entrée dans l'activité et son contexte. Il n'y a pas d'apprentissage sans envie d'apprendre.

**Le matériel**

La liste nomme tout ce qui est nécessaire à l'activité.

**L'organisation**

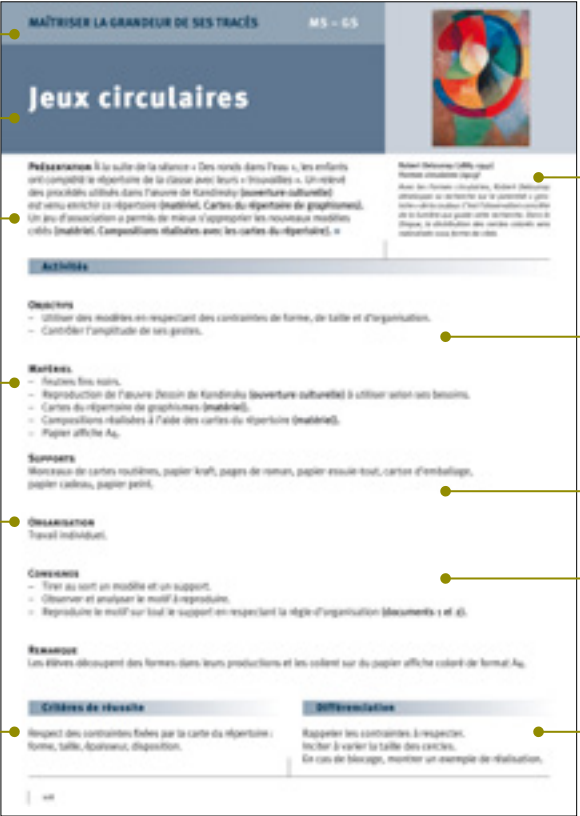
Elle donne le cadre de travail et la mise en place à respecter.

**Les critères de réussite**

Ils permettent à l'enseignant d'évaluer le travail de chaque élève.

**Les documents**

On les trouve sur la page de droite. Ils visualisent les productions des élèves et montrent les différentes étapes du travail et les résultats obtenus.



**L'ouverture culturelle**

Les œuvres qui sont données à voir et à comprendre permettent de faire les liens avec les réalisations des enfants. Elles ménagent l'ouverture à la diversité des expressions artistiques, des techniques, des formes et aux cultures du monde.

**Les objectifs pédagogiques**

Ils se situent en amont de tout acte pédagogique. Ils affinent les compétences plus générales.

**Le support**

Il indique sur quoi l'élève va travailler et produire.

**Les consignes**

Elles expriment de manière claire ce qui est demandé aux élèves.

**La différenciation**

Elle aide l'enseignant à mettre en œuvre une pédagogie de la réussite.



Les pages 108 et 109

## SOMMAIRE

**Présentation** (16 pages)

**Les 8 modules d'activité**

**Tracer des arabesques**

Marabout, bout de ficelle

Arabesques en fête

Le jeu du chronomètre

Méli-mélo

Le bonhomme boucles

Les dessins arabesques

**Tracer des lignes droites**

Gardons la ligne

Vertical limit

Jeu de tête

Les lignes mobiles

Voilà la pluie !

**Créer et utiliser un répertoire graphique**

Le rouge et le... blanc

Frottis-frottas

Mimi se déguise

Dictée graphique

Guerre et paix

Le memory graphique

Rythmes

**Suivre des contours**

Des silhouettes dans tous les sens

Jeux de lutte

Portraits puzzles

Sortir du cadre

Saga Africa

Déviation provisoires

**Tracer des ronds**

Premières impressions

Contours d'objets

Des ronds dans l'eau

Noir sur blanc, blanc sur noir

Jeux circulaires

**Combiner des éléments graphiques**

Créer avec des tracettes

Dessins en kit

Spiralage

Flora lignes

**Relier des points**

La trace de l'œuf

Les petits rout'arts

Secrets des traces

Les dés sont jetés

À tous les coins de rues

**Créer avec les lettres et les mots**

Paix

Prénoms en miettes

Désarticulations

Madlenka

Onomatopées





De la MS au CE1

Auteurs Gaëtan Duprey et Sophie Duprey

Structurer  
et organiser les  
apprentissages  
graphiques



# Graphic'arts Répertoire graphique



Ce répertoire graphique est destiné à structurer et à organiser la mise en œuvre des propositions de **Graphic'arts**. Les reproductions permettent de fabriquer le répertoire graphique de la classe. Le DVD-Rom offre la possibilité d'une projection des images à l'ensemble de la classe.

**Graphic'arts répertoire graphique** comprend 3 types de documents complémentaires.

- **Le répertoire des 8 formes de base**  
Il sert de référence pour les éléments graphiques de base : le point, la ligne droite ou le trait, la ligne brisée (le zigzag), la spirale, la ligne courbe (la vague), la boucle ou l'arabesque, le pont, le rond.
- **Le répertoire de 60 combinaisons de formes**  
Sur chacun des 5 posters, 12 motifs réalisés en combinant les 8 formes graphiques de base sont prêts à être découpés. Ces 60 motifs serviront de modèles aux élèves.
- **Le collection de 40 images et œuvres**  
Ces 40 reproductions pleine page donnent au répertoire graphique de la classe une dimension culturelle. Elles permettent un travail sur la perception et le regard.

Ici, une forme graphique de base est représentée en noir à gauche : la spirale. Elle se retrouve dans une œuvre d'art à droite (galets fracturés à blanc d'Andy Goldsworthy).

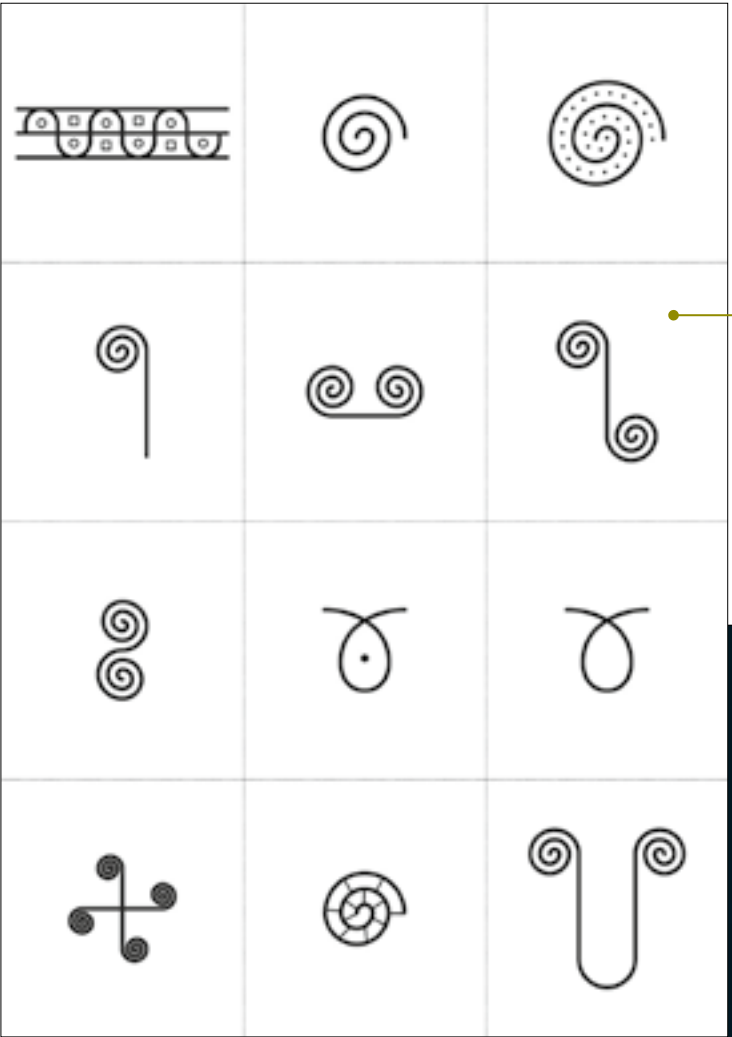


Le répertoire des 8 formes de bases : la spirale

Nouvelle version  
enrichie d'un DVD-Rom

**Graphic'arts répertoire graphique**  
Pochette comprenant :  
• 53 posters 320x225 mm,  
• 1 DVD-Rom de 53 images.  
ISBN 978-2-916662-00-8

55€



Ici, la spirale est associée à plusieurs autres formes.

Le répertoire de 60 combinaisons de formes : un des 5 posters de 12 motifs.

Ici, on retrouve la spirale dans *L'arbre de vie*, une œuvre de Gustav Klimt.



La collection de 40 images et oeuvres : *L'arbre de vie* de Gustave Klimt

## SOMMAIRE

**Le répertoire des 8 formes de base**  
8 posters

- Le point
- La ligne droite - le trait
- La ligne brisée - le zigzag
- La spirale
- La ligne courbe - la vague
- La boucle - l'arabesque
- Le pont
- Le rond

**Le répertoire des 60 combinaisons de formes**  
5 posters

**La collection de 40 images et d'œuvres**  
40 posters

- Le point (4)
- La Ligne droite - Le trait (4)
- La ligne brisée - Le zigzag (4)
- La spirale (4)
- La ligne courbe - La vague (4)
- La boucle - L'arabesque (4)
- Le pont (4)
- Le rond (4)
- Combinaison de motifs et formes nouvelles (8)

**Le DVD-Rom**  
53 images





CE2 • CM1 • CM2

Auteurs **Élisabeth Schneider**  
et **Jean-Bernard Schneider**  
Illustrateur **Étienne Jung**

Vivre mieux  
ensemble grâce  
à certaines  
valeurs



**J'ai ma place en classe! 8 à 10 ans**  
Dossier de 128 pages A4.

ISBN 978-2-909295-96-1

30 €

**J'ai ma place en classe! 8 à 10 ans**  
**Le livret de l'élève**  
Dossier de 56 pages A4.  
**Il est vendu uniquement par lot**  
**de 5 exemplaires.**

ISBN 978-2-909295-97-8

10 €

**L'instruction civique et l'enseignement de la morale permettent à chaque élève de mieux s'intégrer à la collectivité de la classe et de l'école au moment où son caractère et son indépendance s'affirment. Elles le conduisent à réfléchir sur les problèmes concrets posés par sa vie d'élève (Programmes 2008). *J'ai ma place en classe!* propose des outils pour mieux vivre ensemble en classe.**

Cet outil s'articule autour de 12 thèmes (Se connaître et se présenter, apprivoiser ses sentiments, se forger un avis, comprendre le fonctionnement de sa commune, résoudre une situation conflictuelle, avoir des droits et des devoirs, accepter l'autre...). Chaque thème met en évidence une ou 2 valeurs fédératrices.



La BD en 2 planches. Les pages 8 et 9



L'exploitation de la BD pour les élèves. Les pages 10 et 11



L'exploitation de la BD pour les élèves. Les pages 10 et 11



Les éclairages psychologiques. La page 12



Les suggestions pédagogiques. La page 14

## SOMMAIRE

**Le tableau des compétences**

**BD 1 Qui es-tu, Lucie?**

Thème 1: Se connaître et se présenter

**L'égalité** comme valeur

**BD 2 Le jour du Grand Conseil**

Thème 2: Apprivoiser ses sentiments

**La liberté et la fraternité**

comme valeurs

**BD 3 Le parfum à la mode**

Thème 3: Se forger un avis

**La solidarité** comme valeur

**BD 4 Natacha, notre porte-parole**

Thème 4: S'impliquer dans sa commune

**L'investissement** comme valeur

**BD 5 Ma meilleure amie**

Thème 5: Résoudre

une situation conflictuelle

**La justice** comme valeur

**BD 6 Les toilettes**

**sentent la biquette**

Thème 6: Avoir des droits

et des devoirs

**Les droits et les devoirs**

comme valeurs

**BD 7 La preuve, c'est l'épreuve**

Thème 7: Accepter l'autre

**La tolérance** comme valeur

**BD 8 Vous trouvez ça poli?**

Thème 8: Respecter la liberté de l'autre

**Le respect de l'autre** comme valeur

**BD 9 Vive l'Europe!**

Thème 9: Se sentir citoyen du monde

**La démocratie** comme valeur

**BD 10 Tous pour un, un pour tous**

Thème 10: Collaborer et aller

au bout des choses

**La coopération** comme valeur

**BD 11 Éteignez vos portables**

Thème 11: Avoir confiance en soi

**L'estime de soi** comme valeur

**BD 12 Le bulletin des autres,**

**c'est fastoche!**

Thème 12: S'autoévaluer

**La responsabilité** comme valeur

Les documents de référence

Des ressources pour l'enseignant

Des livres pour les 8-10 ans



# Paroles d'éditeur

C'est la passion de créer et de partager qui nous pousse et nous motive.



## Jean-Bernard SCHNEIDER, vous avez fondé ACCÈS Éditions. Parlez-nous de son évolution.

ACCÈS Éditions a été créée en 1995 par des enseignants alsaciens désireux de proposer une alternative de qualité aux manuels existants. À force de persévérance, de conviction, d'innovation et d'esprit d'entreprise, ACCÈS Éditions a su imposer sa marque. Avec Élisabeth, mon épouse, nous veillons chaque jour à perpétuer l'esprit du début de l'aventure: offrir à nos collègues des outils ressources concrets et efficaces.

## À quoi êtes-vous le plus attaché ?

À la liberté et à la différence. La liberté de créer ce que nous voulons, comme nous le voulons, quand nous le voulons en toute indépendance. La différence de donner corps à des documents qui ne ressemblent à aucun autre. Tous les outils que nous réalisons sont immédiatement identifiables au label ACCÈS Éditions. Ils privilégient une pédagogie active favorisant la responsabilité, la construction du sens, l'esprit de recherche et l'autonomie de l'élève. Nos auteurs ne se réclament d'aucun mouvement pédagogique particulier sinon celui de la réussite de tous les élèves. C'est la passion de créer et de partager qui nous pousse et nous motive.

## Quelle est votre plus grande satisfaction ?

Les retours enthousiastes des utilisateurs de nos outils. Partout où nous nous déplaçons à l'occasion de journées éditeurs ou lors de conférences de nos auteurs, les collègues viennent nous remercier avec chaleur et nous inciter à créer des nouveautés performantes. Les inspecteurs et les conseillers pédagogiques nous font part des progrès constatés par les élèves au contact de nos collections, comme par exemple depuis le phénoménal succès de la collection VERS LES MATHS en Maternelle.

## Et aujourd'hui quels sont vos projets ?

Les idées et les projets ne manquent pas. Pour 2014, je peux déjà vous annoncer la concrétisation d'un travail de recherche de plusieurs années sur le langage en Maternelle. Les opus CM1 et CM2 de la nouvelle collection HISTOIRE À REVIVRE Cycle 3 seront également disponibles. À côté des ressources papier, nous prenons le virage du numérique dans les meilleures conditions aux côtés de BIC® Éducation. Nous développons nos premiers contenus pédagogiques numériques destinés aux ardoises BIC® Tab commercialisées dès ce printemps.

Pour en savoir plus, je vous invite à surfer sur notre site internet [www.acces-editions.com](http://www.acces-editions.com)



Une séance de travail autour de VERS LA PHONO MS et GS avec l'éditrice Léa Schneider, l'auteure Christina Dorner et l'illustrateur Mathias Gally.



La conférence Lire avec la littérature de jeunesse du CP au CM2 de Jean-Bernard Schneider au théâtre de Cambrai dans le Nord.



Le stand ACCÈS Éditions avec Djamel Streicher au 21<sup>e</sup> forum des ressources éducatives au Pôle International de Préhistoire des Eyzies-de-Tayac en Dordogne.